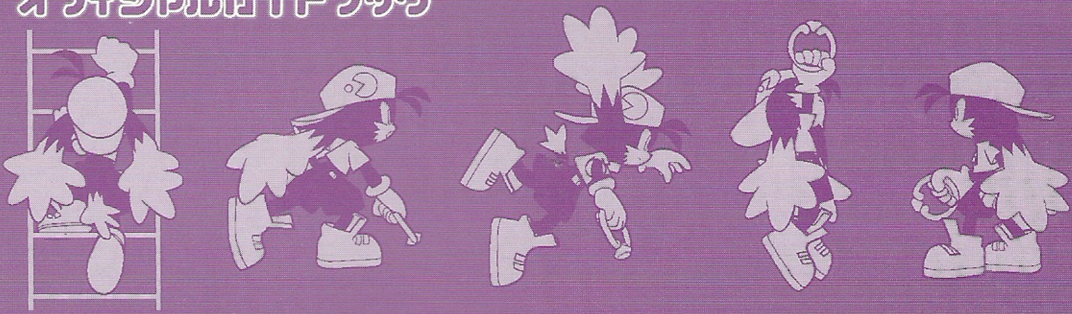
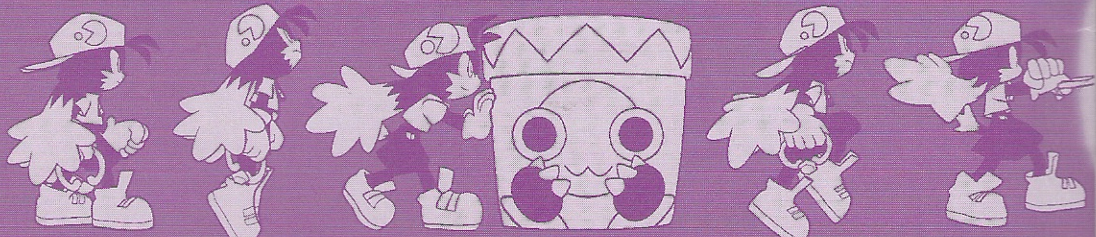

namco
風のクロノア G2
ドリームチャンプ・トーナメント
オフィシャルガイドブック
ファミ通
責任編集

ISBN4-7577-1149-2
C0076 ¥1200E
9784757711495
1920076012006
エンターブレイン
定価 本体1200円 +税



風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント
オフィシャルガイドブック







風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント
オフィシャルガイドブック

NAMCO・FAMITSU

風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント オフィシャルガイドブック

namco & ファミ通

enterbrain


風のクロノア
GO 2
ドリームチャンプ・トーナメント
オフィシャルガイドブック

Kaze no Klonoa G2 -Official Guidebook-

CONTENTS

チャンプへの基礎作り

Basic strategy as champion knowridge to be



WORLD ドリームチャンプ・トーナメントの世界

ひょんなことでドリームチャンプ・トーナメントへの出場を決めたクロノア。主催者が作ったコースでライバルたちと競争をして、最強のヒーローをめざすのだ。

5つのワールドで勝負！

『風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント』(以下『クロノアG2』)には、全部で5つのワールドが用意されている。でも、はじめからすべてを選択できるわけではなく、スタート地点の「ウエスタン ジャングル」から挑戦して、各ワールドに登場するライバルに勝つと、つぎのワールドに橋がかかって選択できるようになるんだ。

下の名前を見れば、なんとなくわかると思うけど、それぞれのワールドは違ったテーマでコースが作られている。背景や足場などの模様が違うのはもちろん、のぼりおりするロープひとつでも、ツタだったり、クサリ、ヒモだったりする。また、おなじみの敵キャラクター、ムゥも毎回異なる服装で登場するから、違った楽しみも味わえるよ。



1ワールドに複数のビジョン

ワールド内には、ビジョンとよばれるステージが複数隠されている。最初はひとつしかないけれど、クリアすれば新たなビジョンが出現するしくみ。一度にビジョンがふたつ現われ、ルートがわかれるときは、ひとつだけクリアして先に進んでもいいし、もどって残りのビジョンに挑戦してもオーケーだよ。



まだクリアしていないビジョンのマスは赤色で、1回でもクリアしているなら青色で表示されるよ。

4タイプのビジョンがあるよ

ビジョンには、4タイプのものが用意されていて、進めかたやクリアする方法が違うんだ。どんな内容かは下で紹介するので確認しておこうね。ちなみに、ルートがわかれているときは、ひとつがパズルビジョンで、もうひとつがアクションビジョンになっているので、得意なほうを選んで進めるのもいいよね。



マスにマルがついているのがアクションビジョン(3Dフロートボード面)で、三角ふたつがボスビジョンだよ。

パズルビジョン

しかけを解きながら、アイテムを集めていくビジョン。エリア内のどこかに隠されているアイテムの月のかけらを3つ集めて、月の扉に入ればクリア。なお、エリアがいくつかにわかれていて、"ここからやりなおす"を選択すれば、そのエリアの入り口に入ったときと同じ状態からやり直せるよ。



頭を悩ませるしかけがいっぱい登場。敵やしかけを利用してアイテムを集めるんだ。

アクションビジョン(3Dフロートボード面)

タテに強制スクロールするビジョン。フロートボードに乗ったクロノアを操作してゴールまで進ませよう。スクロールが早くなったり、障害物が道をふさいでたりするので安心はできないよ。また、アイテムをひとつでも逃すと、最初からやり直さないとコンプリートすることができないんだ。



上に向かって進むだけでなく、下に向かって進んでいくビジョンも用意されている。

アクションビジョン(アスレチック面)

画面が強制的にヨコ、タテへとスクロールするのが特徴のビジョン。そのため、カベにはさまったり、アイテムをムリして取ろうとすると画面外に出てアウトになりやすいんだ。ただ、クリアするために必要なアイテムはなく、ゴール地点に用意された大砲に向かってジャンプすればクリアになるよ。



すばやく移動しないと足場が画面から消えて、先に進めなくなることもあるよ。

ボスビジョン

パズルを解きながら、ライバルと競争をするビジョン。画面上に表示されるライバルの進行ぐあいをチェックしてゴールをめざそう。ただし、ボスと戦うことにもなるので油断はできないよ。また、いくら先のエリアに進んでも、途中で死んでしまうと最初からやり直しになるので注意してね。



途中でボスと戦うこともある。このあいだにもライバルは先へ進んでいるんだ。

CHARACTER 登場キャラクター

個性ゆたかなキャラクターが登場するのも『クロノアG2』の特徴だよね。ここでは、登場キャラクターを紹介するので、世界をかけまわる冒険者をチェックだ！

《トーナメントを勝ちあがるのはだれだ!?》

これまでのシリーズで登場したキャラクター以外にも、数多くのライバルたちが登場するよ。はたして、彼らのねらいは、最強のヒーローの座か、それとも優勝賞金の100000ドリーか!?



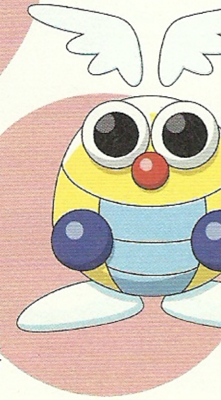
クロノア

やんちゃで好奇心あふれる男の子。『パックマン』のマークがついた青い帽子に、長い耳がトレードマークだよ。



ロロ＆ポプカ

クロノアと冒険をともにしたことがある巫女見習の女の子。口は悪いけど根はいいポプカを相棒に、ふたりで冒険をしているんだ。



ンガポコ

ガーレンが作ったロボット。コース上で、ヒントや出場者からの伝言を伝えてくれよ。



ガーレン

ドリームチャンプ・トーナメントの主催者。怪しい雰囲気をただよわせるナゾの人物だ。



ガンツ

ねらった相手はかならずしとめるクールな賞金稼ぎ。勝つためには手段を選ばないとウワサされる一匹狼。

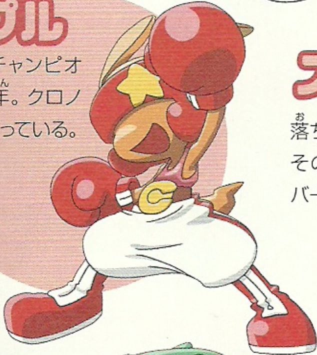
ジョーカー

夢の世界を旅するトリックスター。過去にクロノアを苦しめたひとりだったけど!?



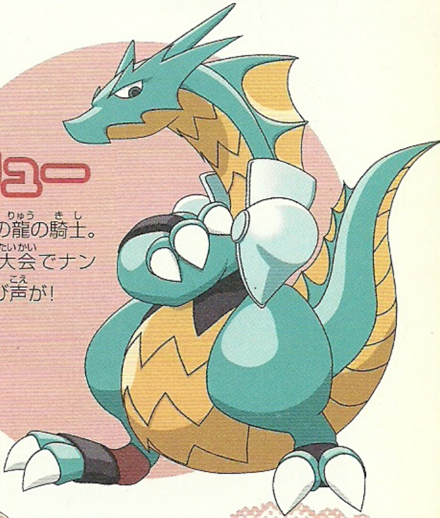
チップル

ボクシングのチャンピオンを夢見る少年。クロノアをアニキと慕っている。



スイリュー

落ち着いた感じの龍の騎士。その実力は、今大会でナンバーワンとの呼び声が!

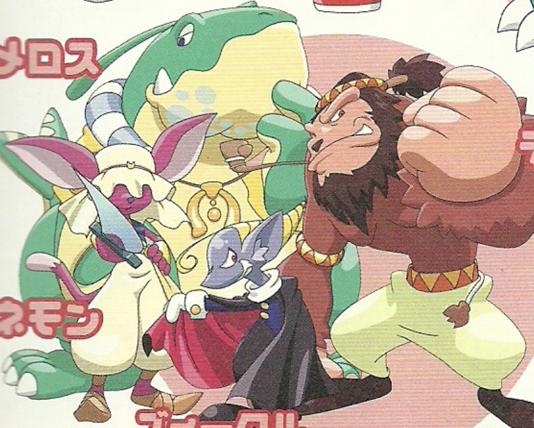


ゴメロス

ディグロ

アネモン

ズィークル



沿岸漁業を営む漁師ゴメロス。各地を旅する遊牧民のリーダー、ディグロ。夜の世界に生きる、吸血鬼のズィークル。砂漠に潜む盗賊団の女親分アネモン。はたしてクロノアのまえに立ちはだかるのはだれだ!?

ACTION クロノアのアクション

さまざまなトラップをくぐり抜けていくためにも、アクションをしっかりとおぼえておこう。ましてやチャンピオンをめざすなら基本をマスターしておかないとね。

操作方法も忘れずにチェック

クロノアのアクションは、前作の『夢見る帝国』のときと、それほどかわっていないけど、微妙に変化しているアクションもあるんだ。前作を遊んだことがある人はもちろん、すでに『クロノアG2』をプレイしている人でも、再確認しておこうね。

フロートボード

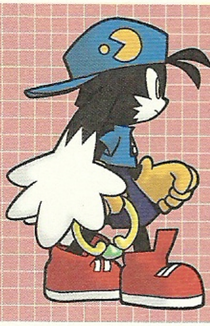
3Dフロートボード面では、フロートボードに乗ったクロノアを操作する。操作は、移動と同じで、上や下を押しても速度はかわらない。





移動

✚ボタンを左右に入れると、その方向に移動する。ジャンプやはばたきなどで、空中にいるときでも操作はできるよ。



押す

ムゥ植木鉢を移動させるアクション。植木鉢のヨコで✚ボタンを入れれば、その方向へ押していけるよ。





のぼりおり

ロープやハシゴにぶらさがったときに✚ボタンを上下へ入れれば、のぼったり、おりたりできる。このときに、ジャンプボタンを押すことで、すばやくのぼっていけるんだ。

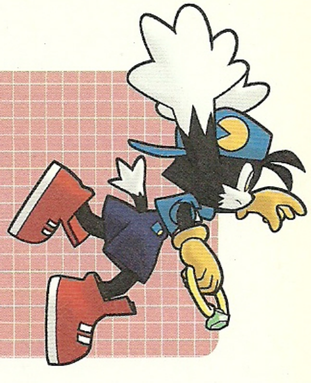




ジャンプ

ジャンプボタンを押せば、クロノアの3キャラクター分の高さまでジャンプできるよ。ボタンをチョンと短く押しても、長く押しても、ジャンプする高さは同じになる。

はばたき



ジャンプ中にジャンプボタンを押したままにしておけば、しばらく浮いていられる。はばたき終わるときに、いっしゅん上に浮きあがるよ。

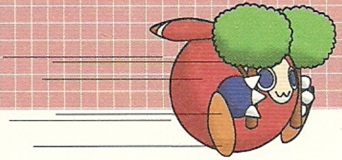
風玉



ショットボタンを押すと、風玉を発射。この風玉を敵にあてれば、その敵をつかまえられるんだ。でも、風玉は1.5キャラクター分ぐらいまでしか届かないので注意してね。

投げる

敵やハコを持っているときにショットボタンを押せば、持っているものを投げるよ。カベや敵にあたるまでまっすぐ飛んでいくんだ。

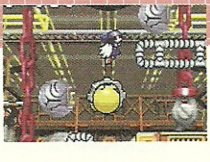




2段ジャンプ

敵やハコなどを持ったままジャンプをしてから、再度ジャンプボタンを押すと、持ったものを足場にしてもう一度ジャンプできるんだ。



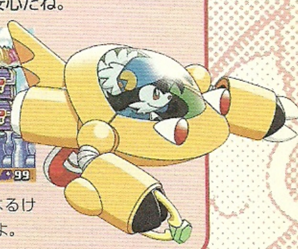


CHECK ! 潜水スーツを着るビジョンもあるよ

ワールドのなかには、水中を探索するビジョンもある。でも、クロノアは水が苦手。そこで潜水スーツを上半身にまとって冒険をするんだ。操作方法は地上のときと同じだから安心だね。



水中だから動きがにぶくなるけど、とくべつな操作法はないよ。



ENEMY 敵キャラクター

敵と聞くと、ちょっと悪いイメージだけど、『クロノアG2』の敵は、しかけを解くための道具といってもおかしくない。彼らを使いこなして道を切り開くんだ。

コース上に登場するキャラクターたち

コース上には、さまざまな敵キャラクターが配置されている。みかけも違うけど、動きかたや風玉でつかまえたあとの特徴が異なってるよ。また、彼らにぶつかるとダメージをうけるのでうまく対処してね。

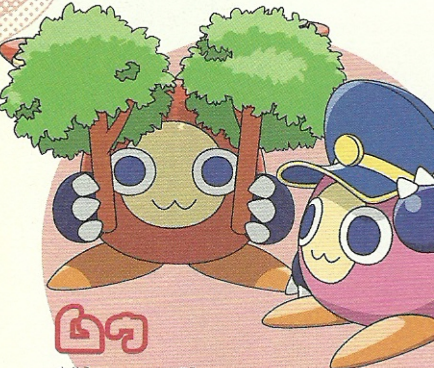


フラムゥ

ムゥに翼が生えた生物。浮いているので、ジャンプしてつかまえよう。移動するタイプと、その場にとどまるタイプがいる。

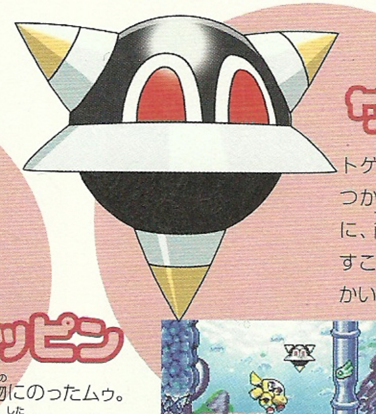


フラムゥをつかまえても、ジャンプ力はからず、ムゥをつかまえたときと同じだよ。



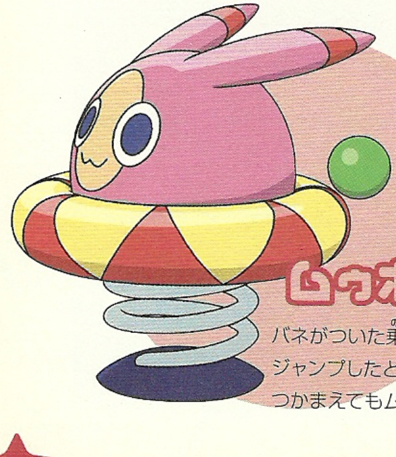
ムゥ

左右にゆっくり歩いているおなじみの生物。今作ではワールドごとにわざわざ服装をかえて登場するよ。



サザルン

トゲのついた浮遊物。つかまえられないうえに、敵をぶつけても倒すこともできないやっかいものだ。



ムゥポッピン

バネがついた乗り物にのったムゥ。ジャンプしたときは下をくぐれる。つかまえてもムゥと同じ効果。



ササルンよりも、体が数倍大きい、メガササルンも登場する。

ブッピィ

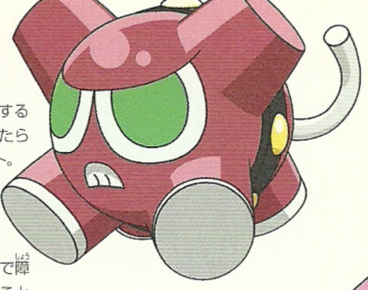
つかまえるとカウントダウンを開始して、0になると爆発してしまうんだ。爆風で障害物をこわせるけど、まきこまれるとダメージをうけてしまうので注意しよう。翼がはえたタイプもいるよ。

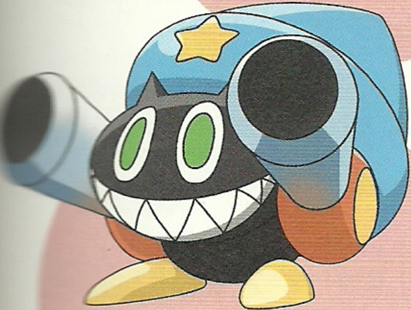


通路をジャマする障害物があったらブッピィをセット。



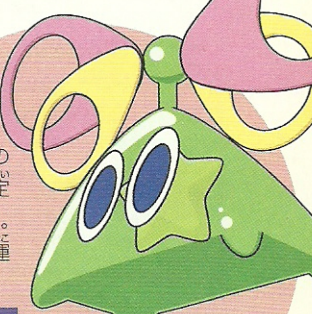
ブッピィの爆発で障害物をこわすことができるんだ。





テットン

宙をただようプロペラの生物。つかまえると、一定時間上昇して消えるよ。消えるまで高い位置に運んでくれるんだ。





上昇中でも、左右ならば操作することができるよ。

グリッヅ

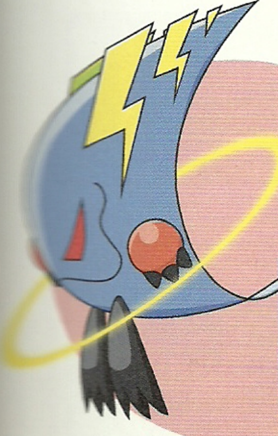
せまい足場の上でとどまり、鉄球をふたつ同時に飛ばしてくる生物。発射したあとにスキができるので、つかまえるならそのときにね。

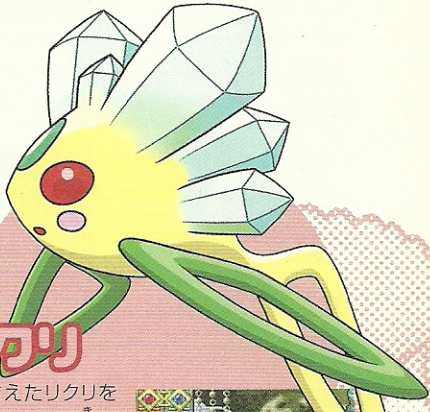


クロノアが近づくと、鉄球をヨコ方向に飛ばしてくる。

エルビル

2段ジャンプに使うと、クロノアを電気の力でいっきに高い地点までカッ飛ばしてくれる生物。







しばらく停止したのち、電気の力でクロノアを急上昇させるよ。

リクリ

つかまえたリクリを敵にあてると、黄→青→赤の順に色が変化して戻ってくる。これを同じ色の岩にぶつければ、その岩をこわせるんだ。



リクリを敵にぶつけると、色が変化して自動的にもどってくるよ。

TRAP トラップ&しかけ

『クロノアG2』になくてはならないもの。それがしかけとトラップ。パズルを解くための道具に使えるものからジャマをするトラップまで、いっきに紹介だ。

トラップとしかけは使いかたしだい

せっかくパズルを解くために用意されたしかけも、その使いかたを知らなければジャマな障害物になってしまう。そうならないためにも、ここでトラップのタイプやしかけの種類をしっかり理解しておこうね。ちなみに、名前は違うけれども同じような効果を持つものはいっしょに紹介しているよ。



いろいろなしかけが同時に出てくるので、戸惑うことのないように、しっかりとすべての効果をおぼえておこう。

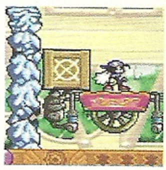
ハコ

足場にするのはもちろん、風の効果をとめたり、ぶつけた敵を倒すこともできる。風玉をあてれば、持ちあげられるよ。



木箱・宝箱

敵やハコをぶつけるとこわれる箱。上に乗って足場に使えるけど、なかにアイテムが隠されていることもあるよ。



爆弾ハコ

ブッピィの爆風があたると、爆風をのばす効果を持つ箱。ただし、矢印の方向のみにのびるので扱いに注意しよう。



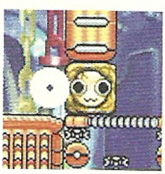
矢印パネル

矢印のさす方向に投げたものを飛ばすパネル。赤色は固定だけど、青色は風玉をあてると90度ずつ回転するんだ。



岩

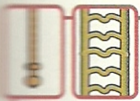
通路をふさいでいるブロック。ブッピィの爆風でこわすことができるよ。アイテムを隠していることもあるんだ。



グミ

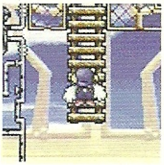
風玉をあてるとぶらさがることができるしかけ。その場に固定されたタイプと一定間隔を移動するタイプがある。





ロープ・ハシゴ

上に移動するために重要なしかけ。ジャンプしながら移動すれば、すばやくのぼれるよ。





バネ・ジャンプ台

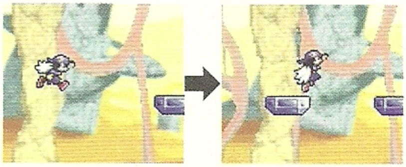
上空へ運んでくれる便利なしかけ。バネは、乗った瞬間にジャンプボタンを押せば、ふだんより高く飛びあがれるよ。





動く床・消える床

その名のとおり、動く床は、上下または左右に一定間隔のあいだを動いている足場で、消える床は、クロノアが上に乗ると点滅しはじめ、それが終わると消えてしまう足場。消えたあとは、2秒ほど時間がたつとふたたび同じ場所に出現するよ。



消える床は、クロノアが上に乗ると点滅を開始する。

点滅が終了すると消えるので、なるべく早めに移動だ。



トゲ

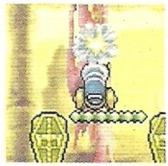
乗っかるとダメージをうけ、ライフがひとつ失ってしまう床。ただし、大きいトゲは、乗っかると1発でアウト。





大砲

ボスビジョンに登場するしかけ。敵を投げこめば、競争相手の動きをとめられるんだ。ただし、連続発射はできないよ。





風

クロノアをまいあがらすしかけ。天井にぶつかるまで、+ボタンを入れても脱出できないんだ。





風抜けの床

風の効果を通過させる床。もちろん、風がとまっているときは、ふつうの足場として使うことができるよ。





つむじ風

クロノアを上空にまいあげるしかけ。飛ばされても操作はできるけど、つむじ風の向いた方向に飛ばされるので注意。

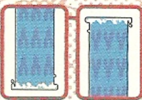




一方通行

片側からのみ通れるしかけ。イラストの形なら、左からのみ通れるんだ。その場合は敵やハコを投げても通過するよ。

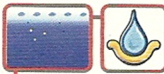




滝・噴水

ダメージはうけないけど、水にふれるとはじかれるよ。滝は敵やハコを持てば下を通れるんだ。





水・スイッチ

くぼ地にある水に入るとダメージをうけるよ。スイッチを切りかえれば、くぼ地の水をなくしたり、もどしたりできる。





シャッター・スイッチ

スイッチを押すことでシャッターが開くしかけ。黄色のスイッチはただ押せばいいけど、青色スイッチは一定時間内に3つ押さないとダメなタイプ。さらにヨコ長の据え置きスイッチは、なにかがスイッチの上に乗っているときのみ作動するタイプだよ。



通常のシャッターは1回作動すれば開きっぱなしになる。



でも据え置きスイッチのシャッターは閉まってしまうよ。



拡縮ブロック・スイッチ

スイッチを押すと、大きくなったり、小さくなったりするブロック。大きいときは上に乗れるから足場になるよ。





ベルトコンベア・スイッチ

右から左、もしくは左から右にベルトが流れるしかけ。スイッチを切りかえれば、ベルトの進行方向が逆になる。





ムゥ植木鉢

植木鉢の上から敵を入れると、ツタがのびて敵の花が咲くしかけ。ツタはのぼることができ、咲いた敵はつかまえることができる。ただ、ブッピィはカウントが持続され、花になった状態からふたたび動き出し、0になると爆発するので注意しよう。



ムゥ植木鉢の使いかたは、上から敵を投げ込むだけ。



敵を入れれば、ツルがのびてその敵が上に移動するよ。



リクリ岩

通路をふさぐ岩。岩と同じ色に変化させたリクリをぶつければこわせるよ。アイテムが隠されているときもある。





カギの扉・月の扉

カギで開けられる扉。月の扉を開けるには、アイテムの月のかけらが3つ必要。扉のまえに立てば自動に開くよ。



ITEM アイテム

コース上に配置されているアイテム。そのなかには絶対入手しなければクリアできないものから、集めることであとで特典がついてくるものなどがあるよ。

コース上に落ちているアイテム

ここでは、クロノアをサポートしてくるアイテムを紹介しよう。アイテムはクリア後に表示される評価に影響するので、最高ランクを目指すなら、すべて集めておきたい。評価については20ページで説明するよ。ちなみに、入手しているアイテムは画面内に表示されるので、ひと目で確認できるんだ。



カギを入手すれば、画面の左上に表示され、それ以外のアイテムは下の項目で確認することができる。

夢のかけら(小)・(大)

3Dフロートボード面は50個、それ以外のビジョンは30個、コース内に落ちているよ。緑色が通常タイプで、青色は通常タイプの5個分にあたる。

カギ

ビジョン内に設置されたカギの扉を開けるアイテム。これ以外にも特殊なカギも用意されているんだ。特殊なカギについては下の"CHECK"を見てね。

月のかけら

パズルビジョン内で3個集めれば、ゴールとなる月の扉を開けることができるアイテム。だいたい取りにくい地点に置かれているよ。

太陽のかけら

各ビジョンのどこかにかならずひとつ落ちているアイテム。月のかけらよりも取りにくい場所にあることが多い。すべて集めるといいことがあるよ。

ハート

クロノアのライフをひとつ回復するアイテム。コース上にはあまりみかけないけど、ボス戦でたくさん出現するよ。詳しくは20ページでね。

1UP

入手すると残りのクロノアの数がひとつ増える。最大は99。途中でやり直してビジョン選択画面にもどると、そのときに入手した1UPは無効だよ。

CHECK

特殊なアイテム

ボス戦などでは、カギと同じように使える特殊カギが出現する。ただ、これは扉を開けるものではなく、通路をジャマしているオブジェを消すために使うんだ。



コースの途中で出現するボスを倒すと、丸い形の特殊カギを落とす。



特殊カギでオブジェをこわせば、つぎのエリアに進めるようになるよ。

TECHNIQUE お役立ち情報&テクニック集

パズルの解きかたは知りたくないけど、できることならヒントがほしい！　なんていう人も要チェック。クリアするために知っておくと便利な情報を集めたよ。

新しいエリアにきたらRボタン

パズルビジョンのみだけど、Rボタンを押して画面がストップしたら、✚ボタンで画面をスクロールできるよ。これでマップの情報が確認できるほか、アイテムや敵の位置もバッチリ。また、画面外に投げたものや、矢印パネルを経由して飛んでいるものがどこに飛んでいるかなどの確認にも利用しよう。



画面のスミに矢印マークが出現したら、スクロール開始。これで現在いるエリアのようすがバッチリわかるよ。

エリアの出入り口が高くなっていたら……

エリアとエリアとをつなぐ通路は、何気なく通過するだけじゃダメ。その幅が通常より高くなっていたら、敵やハコを持ったまま、つぎのエリアに進めるんだ。つまり、高ければつぎのエリアで、なにかしら敵やハコが必要になってくる証拠。先のようすを見てからもどるより、はじめから持っていこう。



出入り口の通路が高くて、その付近に敵が配置されているなら、ぜったいにその敵を持って先に進もう。

一度の攻撃で木箱をふたつこわす

木箱や宝箱がふたつくっついて配置されているなら、くっついている部分に敵をぶつければ同時にこわせられるよ。もし、ヨコにふたつ並んでいるなら、2段ジャンプを使って、敵をくっついた部分へ落下させよう。これならわざわざ敵の出現ポイントまでもどる必要がなくて時間短縮にもなる。



タイムが表示されるビジョンやボスビジョンでは、かならずふたつ同時に壊すテクニックを使いたい。

無敵時間を使って……

トラップや敵にぶつかってダメージをうけるとライフは減るけど、そのときクロノアが点滅して無敵状態になるんだ。その状態を利用して、トゲが配置された床などの難しい場所をいっきに通過したり、敵のヨコを通過して安全地帯に移動もできる。ダメージをうけたのに無敵時間を使わないのはソンだよ。



こんな場面では、無敵を使っていっきに通過したほうが、結果的にうけるダメージは少なくなることもある。

ハコの使い道はいろいろあるよ

しかけのハコは、おもに風をとめたり、2段ジャンプや、足場にして高い場所にのぼるときなどに使ったりする場面が多いけど、それ以外にも使い道はいっぱいあるんだ。ここでは3つの活用法を紹介しよう。もちろん、ほかにも使いかたはまだまだあるので、自分なりに発見してみてね。



ハコにのって、空中移動する場面もある。風玉をあてたり、ぶつかったりするとハコは落下するので注意。

水に浮かべて足場に

ハコは風の抵抗をさえぎるけど、水には浮くしくみ。池の水をなくしてからハコを置き、スイッチで水位をあげればそのハコは浮かぶよ。浮いたハコの上に乗っても大丈夫なので、それを足場にして池を渡りきることもできるんだ。ちなみに、これは地上のみの話。夢中ビジョンに登場するハコは浮かないよ。



ハコを置いてから水位をあげるとハコもあがる。



上に乗ってもジャンプしてもびくともしないよ。

ずらして置いて階段に!

ハコがふたつあれば、ハコの上にべつのハコを半分ずらして置いてみよう。これで階段ができあがり、敵を持ったまま高い位置まで進めるよ。ハコのかわりに爆弾ハコを利用してもオーケー。2段目に爆弾ハコを置いて、そのヨコにブッピィを乗せれば、ハコひとつ分高い位置で爆発させることもできるんだ。



下のハコから半分ずらして置くのがポイント。



これで敵をもったまま、高い足場へ移動ができる。

敵の足場がわりにつかおう

持ちあげたハコの上に敵を乗せた場合、その敵をつかまえることなくべつの場所に運べるよ。ただし、敵の向いている方向のみで、反対に進むとハコから敵が落ちるので注意。ハコの上に敵を乗せるには、上の足場から落ちてくる敵をねらってみよう。また、ムゥ植木鉢の上に敵を乗せれば同じこともできるよ。



敵を持ったままでは通行できない通路だったら……。

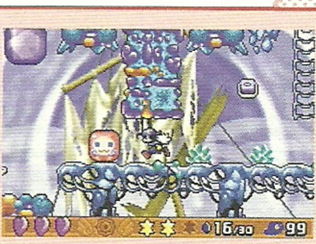


敵をうまくわたらせて、そのあとで敵をつかまえられる。

CHECK !

ハコは少しでも動けば通過できるよ

写真のように天井が低くて、ハコをつかもうとしても持ちあげられないなら、まずは風玉をあててみよう。持ちあげられなくても、ハコがちょっとでも動けば、その瞬間にハコのヨコを通過できるよ。



こんなときは、やり直しを選択するまえに風玉をあてて、動くか確認。

敵をうまくつかまえよう

風玉で敵をつかまえられるけど、ただやみくもにつかまえてもダメ。そこで敵のつかまえかたで、役立つ情報を紹介しよう。なお、風玉は発射した位置からまっすぐヨコにのびるしくみ。空中で発射して、クロノアが落下しても、向きをかえても、その位置や方向はかわらないことをおぼえておこう。



敵が2体以上重なっているときに、風玉をあてても、そこにいる敵はすべて消えて、つかまえられないよ。

出現してなくてもオーケー

倒した敵が再度出現するときは、出現ポイントにうずまきが発生して、その場所に姿を現わすよね。でも、うずまきに風玉をあてても敵をつかまえられるんだ。空中でつづけて2段ジャンプが必要なら、うずまきの上の部分に風玉を発射しよう。つかまえた瞬間にジャンプできれば、より高く飛びあがれるよ。



うずまきの上の部分をねらって敵をつかまえてジャンプ。



そのあとにはばたきで、なんとかのぼれる足場もある。

落下中より上昇中に

ジャンプ中に敵をつかまえるときは、クロノアの上昇中に風玉を出したほうがいいこともあるよ。たとえば、テットンを落下中につかまえると、下に落ちてからあがるけど、上昇中やはばたき中なら、すぐ上に進むんだ。エルビルをつかまえてすぐに使うときも、上昇中につかまえてより高い位置へ進もう。



落下中にテットンをつかまえると、一度下へ落ちる。



これでは左上にのぼるまえに効果が切れてしまうんだ。

天井が低くても

天井が低くて敵を持ったままだと通れないなら、クロノアを天井の低い位置に待機させて、そばにきた敵をつかまえよう。これで敵はつぶれるけど、持ったままでも通れるんだ。荒技だけど、天井の低い場所からクロノアの2キャラクター分まえで、風玉を出してすぐに移動すれば、敵を強引に引っぱることもできるよ。



天井の低い位置で敵がくるのをじっと待とう。



風玉をあてれば、敵はつぶれるけどつかまえられるよ。

ABボタン同時押し

敵をつかんですばやくジャンプしたいけど、操作は苦手だ。と思っている人は、ジャンプボタンとショットボタンを同時に押してみよう。これで同時にふたつのアクションが出るので、操作がラクになるよ。また、ムゥ植木鉢でツタの上でジャンプして敵をつかまえたい場合も、同時押しでかんたんにできるよ。



ジャンプしつつ敵をつかまえたいなら、A+Bボタン。



これで問題解決。敵のかわりにハコでもできるよ。

敵を有効に使おう

敵を上手につかまえられるようになったら、こんどは、その敵の便利な活用方法や、しかけを解くときに役立つ使用方法をおぼえよう。序盤のビジョンでは、あまり使う機会はないかもしれないけれど、先に進むにつれてどれも重要になってくるものばかりなので、しっかりと確認しておこうね。



エルビルの効果で急上昇しているときに風玉を出せば、上にのぼりながら、敵をつかまえることもできるんだ。

2段ジャンプの位置を調整！

2段ジャンプで踏み台に使った敵は、ジャンプ地点から真下に落ちるけど、落ちた先にしかけがあれば、それを作動させられるんだ。スイッチのオン・オフや大砲に弾をこめるのに使えるほか、矢印パネルでもどってくる敵をつかまえることもできる。2段ジャンプするときは、下のようすも確認して飛ぼう。



2段ジャンプで高い足場へいくときは下をチェック。

しかけを作動させれば、一石二鳥ってわけだ。

ブッピィ編

ブッピィは、岩をこわすこと以外に、据え置きスイッチの上に置いたり、時間差で拡縮ブロックのスイッチを入れるときにも使える。また、大砲に投げればほかの敵より長くライバルをしびれさすこともできるんだ。ちなみに、ブッピィをカウントが0になるまえに爆発させたいなら、水やトゲの上に落とすといいよ。



こんな場面では、岩の上にブッピィを置いちゃダメ。



ヨコのトゲにブッピィを落として、すぐ爆発させよう。

リクリ編

リクリの色を青や赤にかえるのに、リクリを持ちつつエリア内を移動するのはたいへん。そこで、リクリを敵にあてつつ移動することを考えよう。天井が低い場所を通りたい、ロープをのぼりたい、しかけを作動させたい、なんてときには、リクリを敵に投げて、もどってくるまえに問題を解決してしまおう。

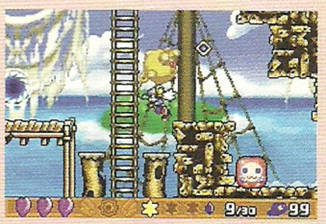


ハコを移動したいけど……。そんなときは敵をさがす。

投げたリクリがもどってくるまでにハコを移動させよう。

CHECK！ 出現ポイントにいかないと……

つかまえた敵をべつの場所で倒した場合、その敵の出現ポイントまで画面をスクロールさせないと、敵は出現しないよ。リクリを画面外の敵にぶつけるときなどは出現しているか確認してから投げようね。



画面内に出現ポイントが入ったら、うずまきが発生して敵が出現するよ。

はばたきの上昇をねらって

クロノアのアクション(8ページ)で紹介したとおり、はばたきは終わるまえに少し上昇する。この上昇を利用してアイテムを取ったり、足場にのぼることもできるんだ。ただし、上昇といっても、はばたきを開始した高さまでしかあがらないし、上昇中に天井にぶつかるとすぐ落下してしまうので注意しよう。



高い位置にあるアイテムは、はばたき中に取れなくても、上昇したときに取れることもある。あきらめずに。

ボスとの対決はあわてずに

ボス戦でダメージをうけたら、ムゥをボスが放ってくるミサイルや岩などにぶつけよう。これでライフが出現するので、いそいで回復だ。ライフが残りひとつになってから出現させてもいいけど、早めに出しておいたほうが安全。せっかく進んだのに、ビジョンのはじめから再挑戦ってことにならないようにね。



ボスが放つ弾にムゥをぶつけてライフを出そう。ライフが満タンのときにぶつけても出現しないので注意。

出口の扉を開けるまえに

月の扉は上に乗れるから、足場のかわりにもなるんだ。ただし、月のかけらを3つ集めた状態でクロノアが近づくと自動に開いてしまうので、足場に使えなくなってしまう。せっかく途中まで夢のかけらを集めたのに、取れなくなってしまったなんてことのないように、夢のかけらの位置は確認しておこう。



扉の上に乗ってジャンプすることで、夢のかけらが取れたり、先のルートへ進めるエリアも用意されているよ。

クリア時の評価について

各ビジョンのクリア時に表示される評価は、下の条件で決定されるんだ。ただし、夢のかけら、太陽のかけらをすべて取り、リトライとうけたダメージが0でクリアした場合はランクがSになる。なお、すべてのビジョンでSのランクを取ると……。その秘密は136ページで紹介しているよ。



パズルビジョンなら安全に進めるのでSを取りやすいけど、ボスビジョンでSを取るのはけっこう苦労するよ。

クリア時の点数発生条件

点数	2点	1点	0点
夢のかけら数 (3Dフロートボード面)	24個以上 (40個以上)	18〜23個 (30〜39個)	17個以下 (29個以下)
リトライ回数	2回以下	3〜5回	6回以上
ダメージ回数	0回	1回	2回以上

点数合計

合計点数	ランク
5点以上	A
3〜4点	B
2点以下	C

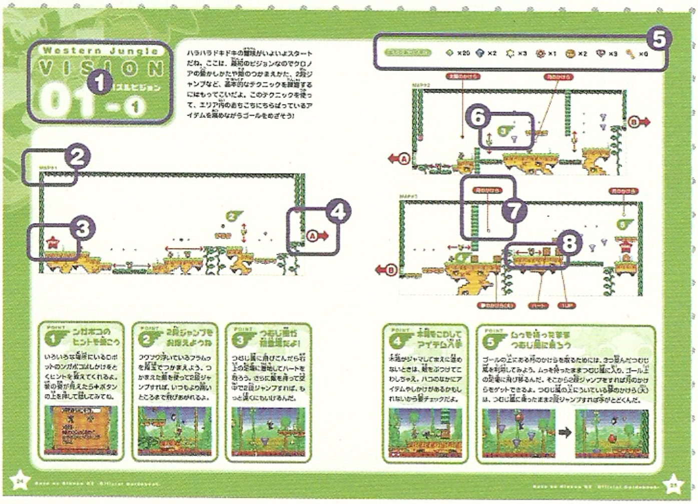
チャンプへの道のり

The way to be champion



攻略ページの見かた

つぎのページからはじまる攻略ページの見かたを説明するよ。しっかり確認して5つのワールドをつぎつぎと制覇していこう。なお、隠しステージのEXステージは、条件を満たすことで各ワールド内にひとつずつ出現するけど、その出現条件と攻略法は、125ページからまとめて掲載している。



❶ビジョンの番号とタイプ

ビジョン番号と、そのビジョンが、どのタイプのビジョンなのかを示している。また、クリアしたときにタイムが表示されるビジョンでは、編集部が設定した"目標タイム"と、開発者の評価がSのときの"ベストタイム"を掲載している。

❷マップ番号

スタート地点のエリアをMAP#1として、つぎに進むエリアをMAP#2、MAP#3と順に記入している。

❸START、GOAL

そのビジョンのスタートとゴールの位置。ビジョンによって、スタートやゴールの地点が違うので注意しよう。

❹進行ルート

各エリアの出入り口にある記号は、べつのエリアの出入り口にある同じ記号とつながっていることを表わしている。Aからアルファベット順に進めていけば、最短ですべてのエリアをクリアすることができるんだ。

❺出てくるアイテム

そのビジョン内に配置されているアイテムの数を掲載。

❻攻略ポイント

マップ内のハネのマークは、その地点のしかけの解きかたやアイテムの取りかたなどのアドバイスがあることを示している。番号は攻略していく順番。なお、アクションビジョンの3Dフロートボード面は、攻略ポイントを線で囲んで指定している。その場合、攻略のアドバイスはその範囲内の注意点などを説明している。

❼アイテム、しかけ

星のかけらや月のかけらといった重要アイテムの位置を記している。また、重要アイテムではなくても、宝箱や木箱などで隠されているアイテムやしかけがある場合は、それも記している。赤色がアイテムで、青色がしかけ。

❽行動範囲

敵キャラクターは、移動する方向と動く範囲が決められている。そこでマップ内の敵キャラクターのそばに実際の行動範囲を矢印を使って表わしている。ただし、3Dフロートボード面に登場する敵だけは掲載していない。同じように、初期は配置のしかけが自動的に動いている場合にも、そのしかけの動きを矢印で表わしている。

チャンプへの道のり／The way to be champion

予選 ウエスタンジャングル

WESTERN JUNGLE　VISION 1-1～9



小枝ムゥ

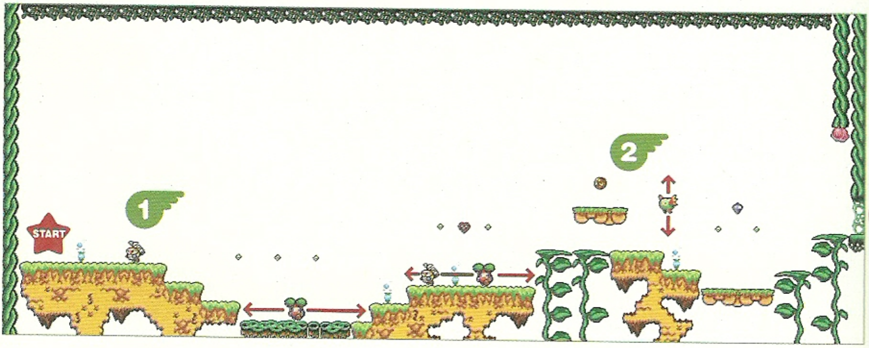
Western Jungle

VISION 01-1

パズルビジョン

ハラハラドキドキの冒険がいよいよスタートだね。ここは、最初のビジョンなのでクロノアの動かしかたや敵のつかまえかた、2段ジャンプなど、基本的なテクニックを練習するにはもってこいだよ。このテクニックを使って、エリア内のあちこちにちらばっているアイテムを集めながらゴールをめざそう!

MAP#1



POINT 1 ンガポコのヒントを聞こう

いろいろな場所にいるロボットのンガポコはしかけを解くヒントを教えてくれるよ。彼の姿が見えたら✚ボタンの上を押して話してみてね。



POINT 2 2段ジャンプをおぼえよう

フワフワ浮いているフラムゥを風玉でつかまえよう。つかまえた敵を使って2段ジャンプすれば、いつもより高いところまで飛びあがれるよ。

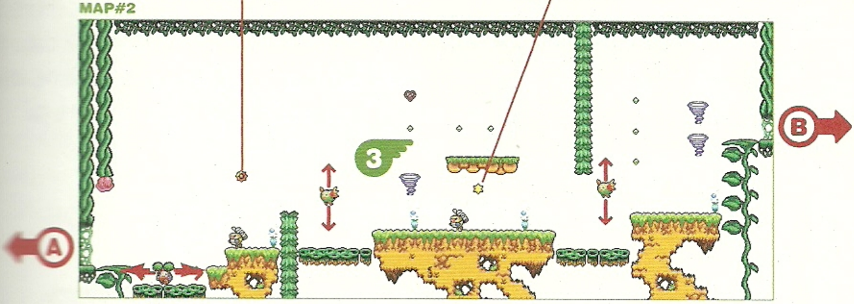


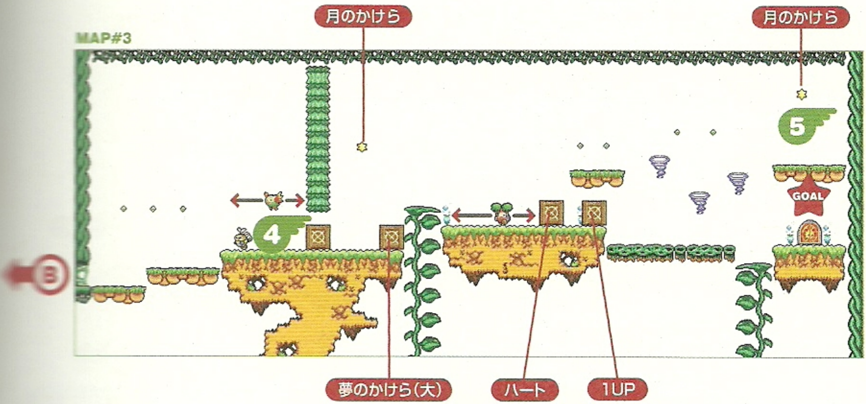
POINT 3 つむじ風が初登場だよ!

つむじ風に飛びこんだら右上の足場に着地してハートを取ろう。さらに敵を持って空中で2段ジャンプすれば、もっと遠くにもいけるんだ。



アイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×2 ×3 ×0





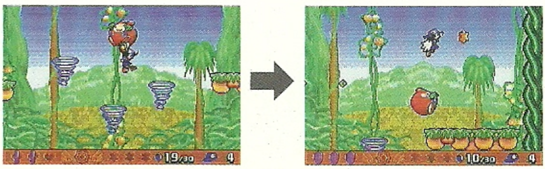
POINT 4 木箱をこわしてアイテム入手

木箱がジャマしてまえに進めないときは、敵をぶつけてこわしちゃえ。ハコのなかにアイテムやしかけがあるかもしれないから要チェックだよ。



POINT 5 ムゥを持ったままつむじ風に乗ろう

ゴールの上にある月のかけらを取るためには、3つ並んだつむじ風を利用してみよう。小枝ムゥを持ったままつむじ風に入り、ゴール上の足場に飛び移るんだ。そこから2段ジャンプをすれば月のかけらをゲットできるよ。つむじ風の上に浮いている夢のかけらは、つむじ風に乗って空中を移動すれば手がとどくんだ。

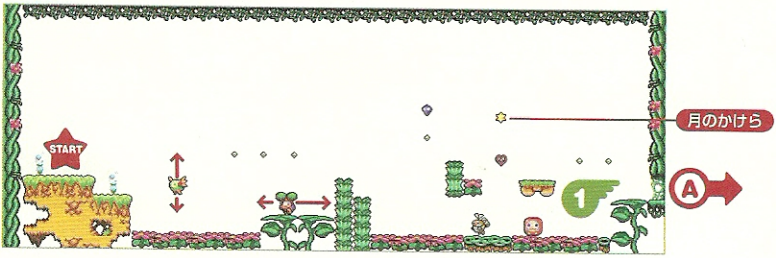


Western Jungle

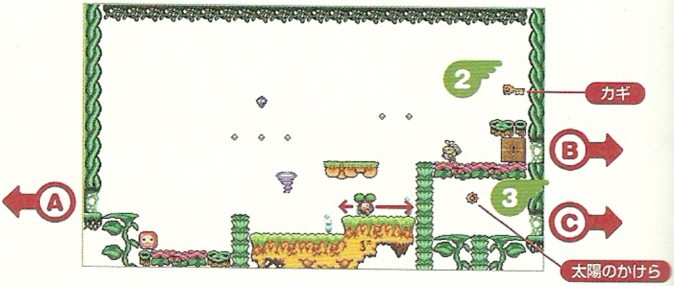
VISION 01-2 パズルビジョン

敵にぶつけるだけじゃなくてふみ台や2段ジャンプにも利用できるハコや、ぶらさがって空中移動できるグミといったしかけが初登場。指先のテクニックだけじゃなく、しかけをうまく使いこなすことがクリアの近道だよ。ひとつのしかけでは解けない場合は敵やしかけを組み合わせて使ってみるといいかもね。

MAP#1



MAP#2



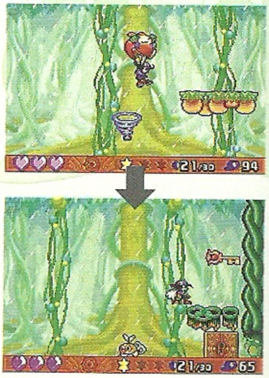
POINT 1 ハコの使いかたをおぼえよう

初登場のハコは、ふみ台がわりに使える優れもの。ハコを持って2段ジャンプすれば、上の足場にのぼれるから月のかけらやハートを集めよう。

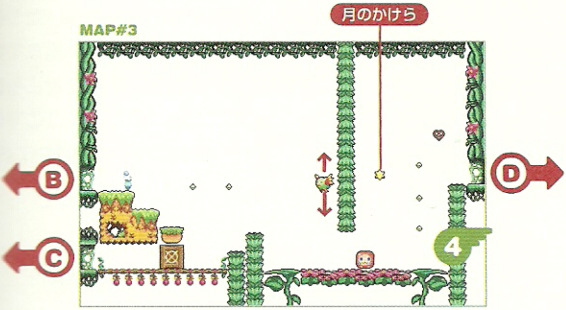


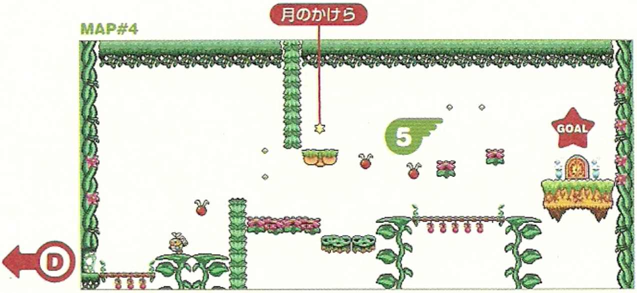
POINT 2 カギを使って扉を開けよう

Ⓑを通るには、カギのかかった扉を開けなくてはならないんだ。扉の手まえにいるンガポコのヒントを聞いたら、近くをウロウロしている小枝ムゥをつかまえよう。小枝ムゥを持ったままつむじ風に乗って、上の足場にあがったら扉のまえで2段ジャンプ。これでカギがゲットできるから、扉を開けられるよ。



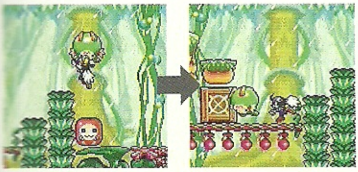
でてくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×0 ×2 ×1





POINT 3 一度(いちど)引(ひ)きかえして太陽(たいよう)のかけらをゲット！

太陽(たいよう)のかけらのある小部屋(こべや)にはMAP#3から©を通(とお)らないといけない。そこでまずは®を通(とお)ってMAP#3に移動(いどう)。そのエリアのハコを左(ひだり)へ投(な)げたらフラムゥをつかまえ、ハコをふみ台(だい)にして©へつづく道(みち)をふさぐ木箱(きばこ)までいこう。あとは木箱(きばこ)にフラムゥをぶつければ©を通(とお)れるようになる。



POINT 4 高(たか)い場所(ばしょ)にある通路(つうろ)をめざそう

ハコをカベ際(ぎわ)まで運(はこ)んだら、フラムゥを持(も)ってその上(うえ)で2段(だん)ジャンプ。これで頭上(ずじょう)の足場(あしば)までとどくよ。



POINT 5 グミの使(つか)いかたをマスターしよう

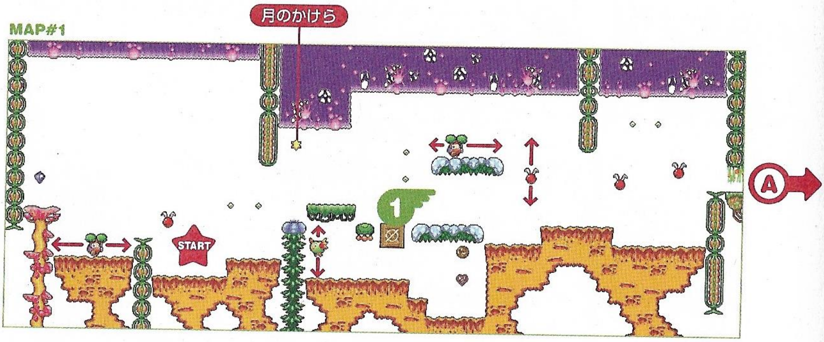
グミに風玉(かぜたま)をあてるとぶらさがれる。グミからグミへ空中移動(くうちゅういどう)して、月(つき)のかけらがある足場(あしば)まで進(すす)もう。

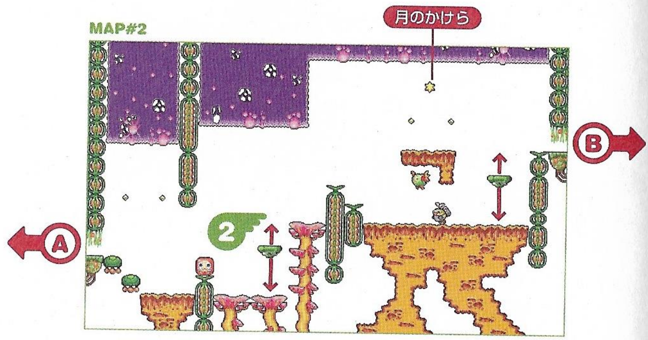


Western Jungle VISION 01-③

パズルビジョン

動く床と上下に移動するグミの登場で空中を移動しなくちゃならないところが多いビジョンだよ。しかもななめ方向を向いたつむじ風も配置されているんだ。途中で落ちてもダメージはうけないけれど、落ちたところからチャレンジすることになるから、ここでしっかりと空中移動のテクニックをみがいておこう。





POINT 1 足もとの木箱をこわしてみよう

敵を持ったまま木箱の上で2段ジャンプ。すると下に落ちた敵が木箱にぶつかってこわしてくれるよ。

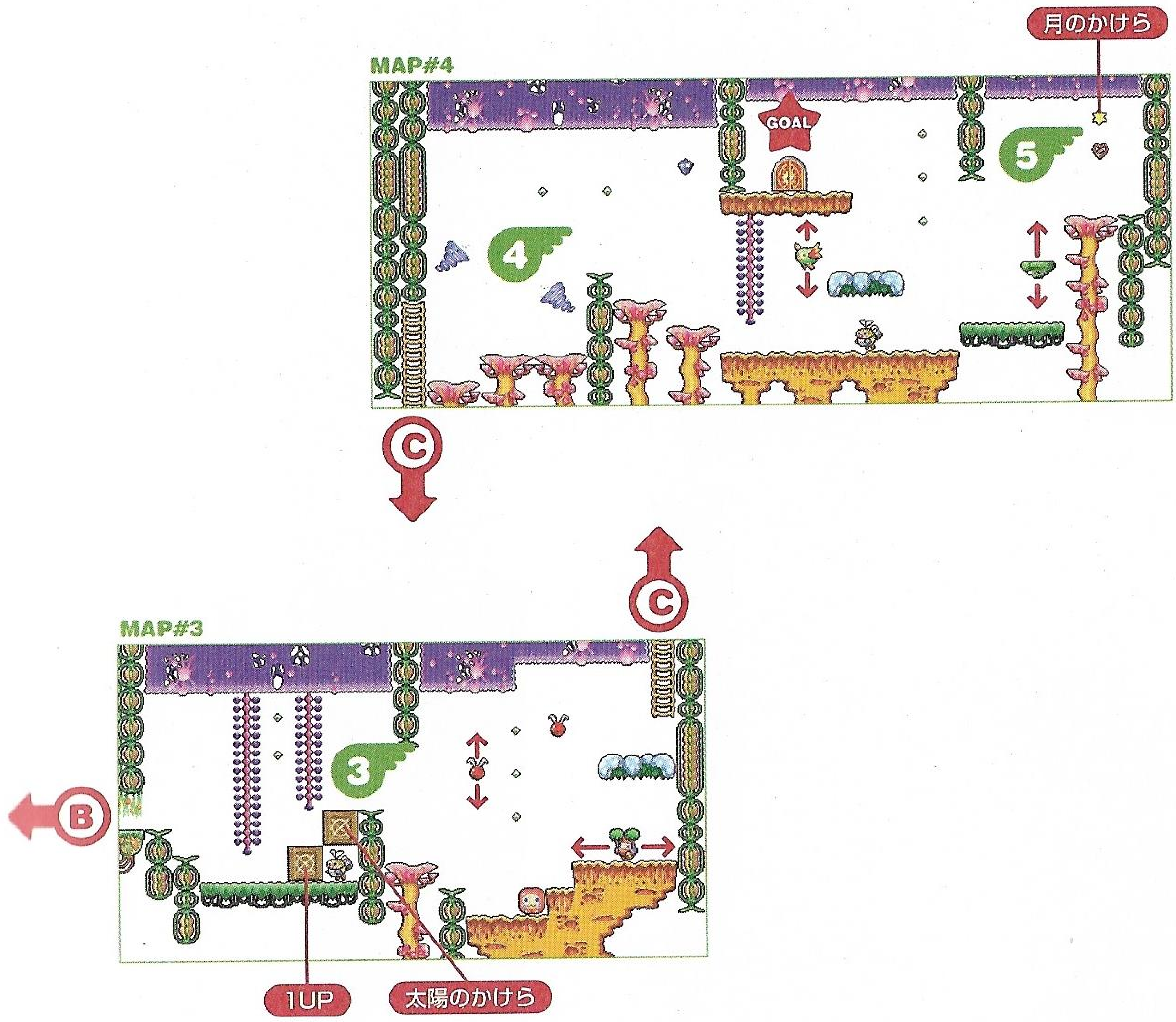


POINT 2 ハコを持ったまま先に進もう

ここのハコは月のかけらを取るのに必要。ハコを持ったまま月のかけらの下に進み、そこで2段ジャンプだ。

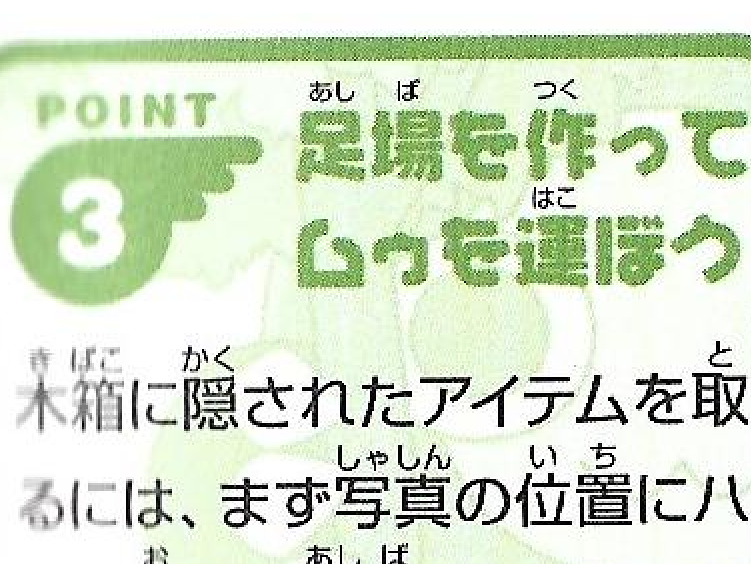


出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×2 ×2 ×0



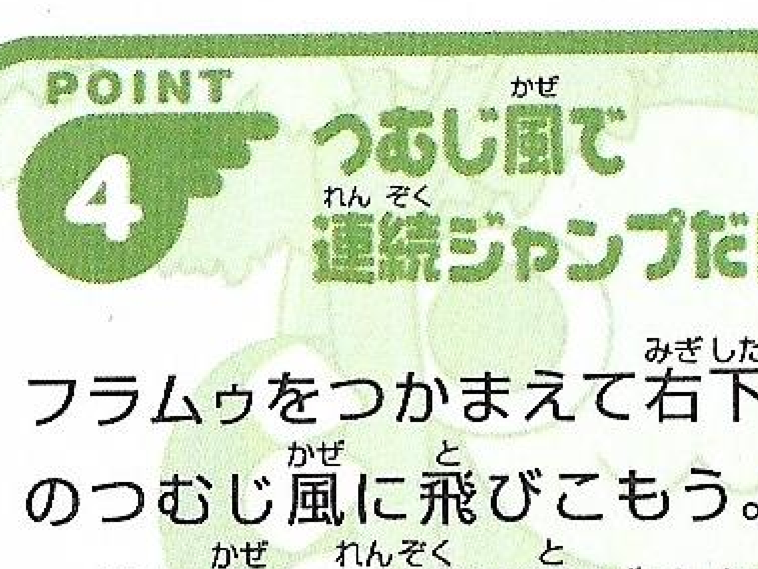
POINT 3 足場を作ってムゥを運ぼう

木箱に隠されたアイテムを取るには、まず写真の位置にハコを置いて足場にしよう。あとは小枝ムゥを木箱まで運んで、それでこわしちゃおう。



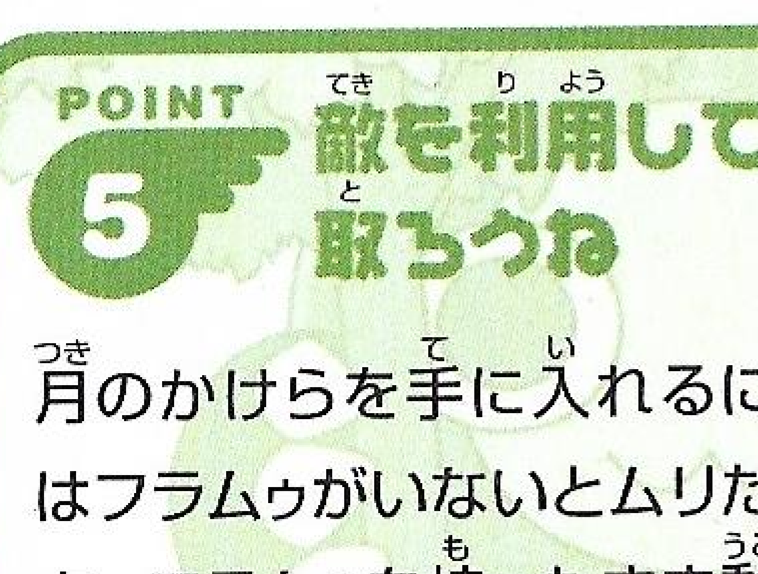
POINT 4 つむじ風で連続ジャンプだ!

フラムゥをつかまえて右下のつむじ風に飛びこもう。つむじ風に連続で飛ばされたら、最後に2段ジャンプで夢のかけら(大)が取れるよ。



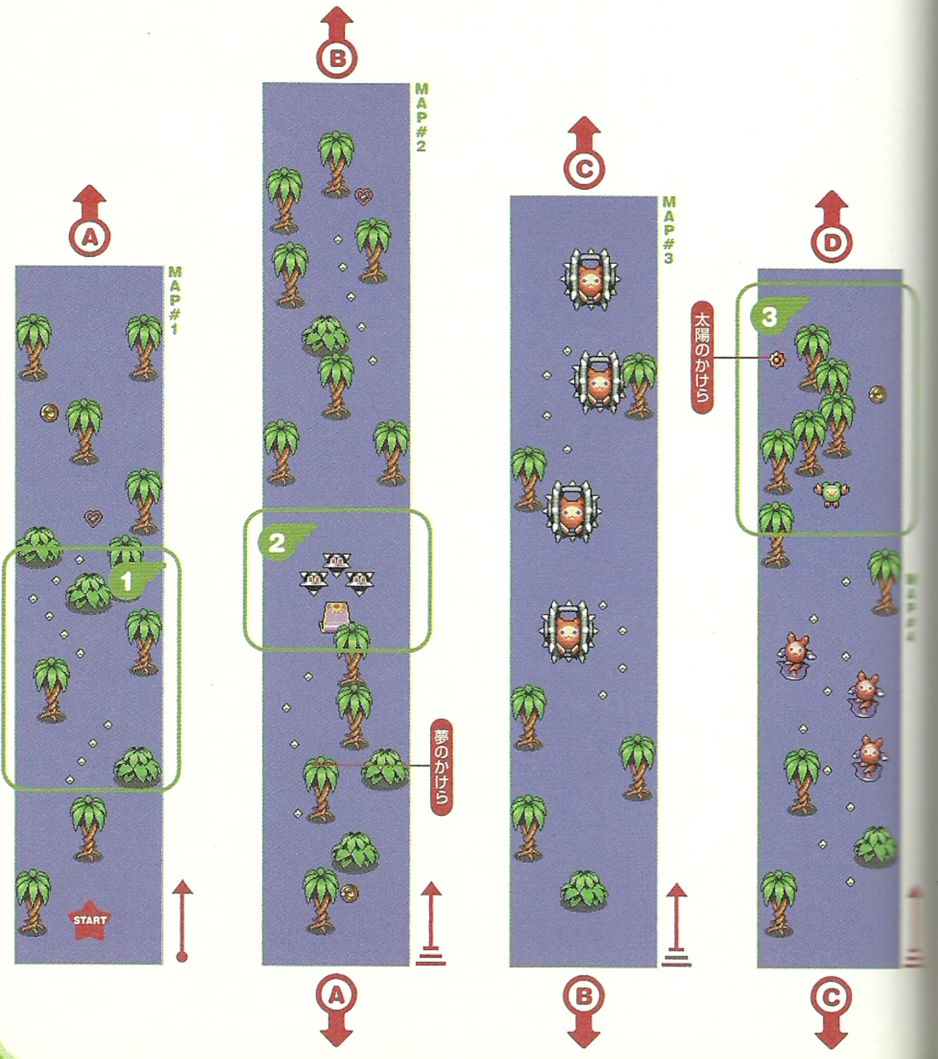
POINT 5 敵を利用して取ろうね

月のかけらを手に入れるにはフラムゥがいないとムリだよ。フラムゥを持ったまま動く床に乗り、上段にあがったら2段ジャンプしよう。



Western Jungle
VISION 01-4
アクションビジョン

フロートボードに乗りながらアイテムを集める初の強制スクロールのビジョンだ。障害物にぶつかるとハートが減ってしまうから、＋ボタンでかわしたり、ジャンプ台でよけていこう。ちなみに、フロートボードに乗っていても風玉は使えるので、つかまえた敵を使って2段ジャンプを決めることもできるよ。



アイテム ×50 ×0 ×0 ×1 ×3 ×3 ×0





POINT 1 細かいボタン操作がアイテム集めのコツ

＋ボタンを押しっぱなしにするのではなく、チョンチョンと動かしたほうが、細かい操作がしやすいんだ。



POINT 2 ジャンプ台で大ジャンプ

ジャマするササルンもひとっ飛び。空中では右に移動しておいて、着地後のアイテム集めにそなえよう。



POINT 3 ジャマな木は2段ジャンプで飛びこえて!

直前のフラムゥをつかまえておけば、2段ジャンプで木を飛びこえられるから、太陽のかけらが取れるよ。



POINT 4 谷間を飛びこえるにはつむじ風を使おう

谷間に落ちちゃうと一発でアウト。そうならないために、つむじ風に乗っていっきに飛びこえよう。



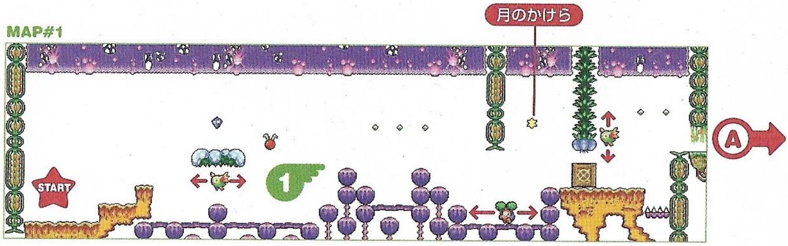
Western Jungle

VISION 01-5

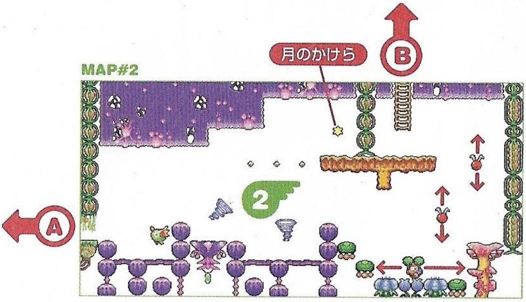
パズルビジョン

ふつうのジャンプではとどかない足場が多いので、2段ジャンプを使って先に進んでいこう。そのためにはどこで敵をつかまえたらいいか確認しておくことが重要だ。動く床やグミにぶらさがって空中移動することも多く、操作がちょっと難しくなっているから、これまでより指先のテクニックが必要になるよ。

MAP#1



MAP#2



POINT 1 フラムゥとグミの力でアイテムをゲットしよう

フラムゥを使った2段ジャンプでグミにつかまる。これなら上段に飛び乗れるからアイテムが取れるよ。



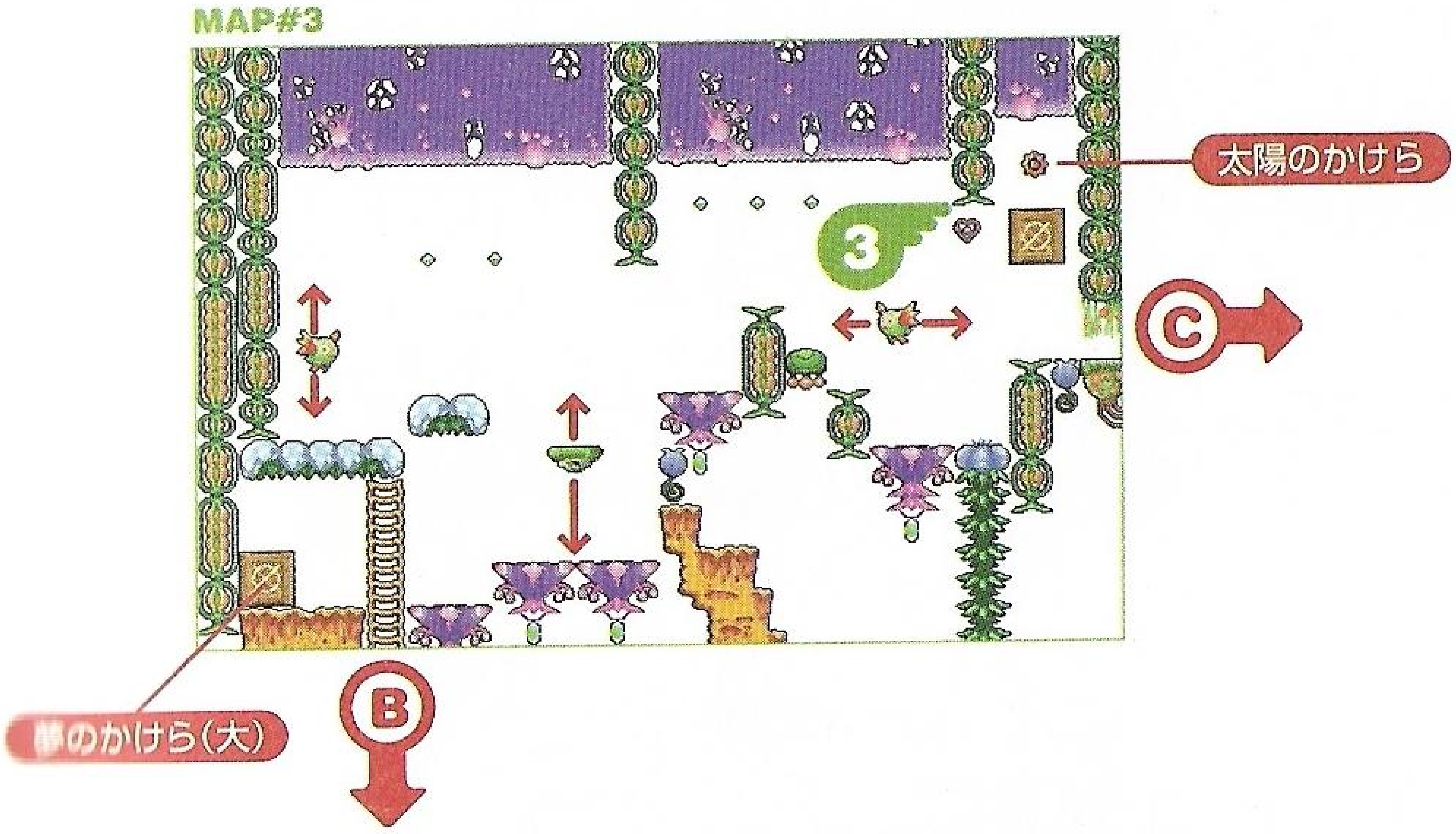
POINT 2 ムゥを持ったままつむじ風に乗ろう

左のつむじ風に乗ると夢のかけらが取れる。さらに2段ジャンプすれば、上段の足場にも乗れるんだ。

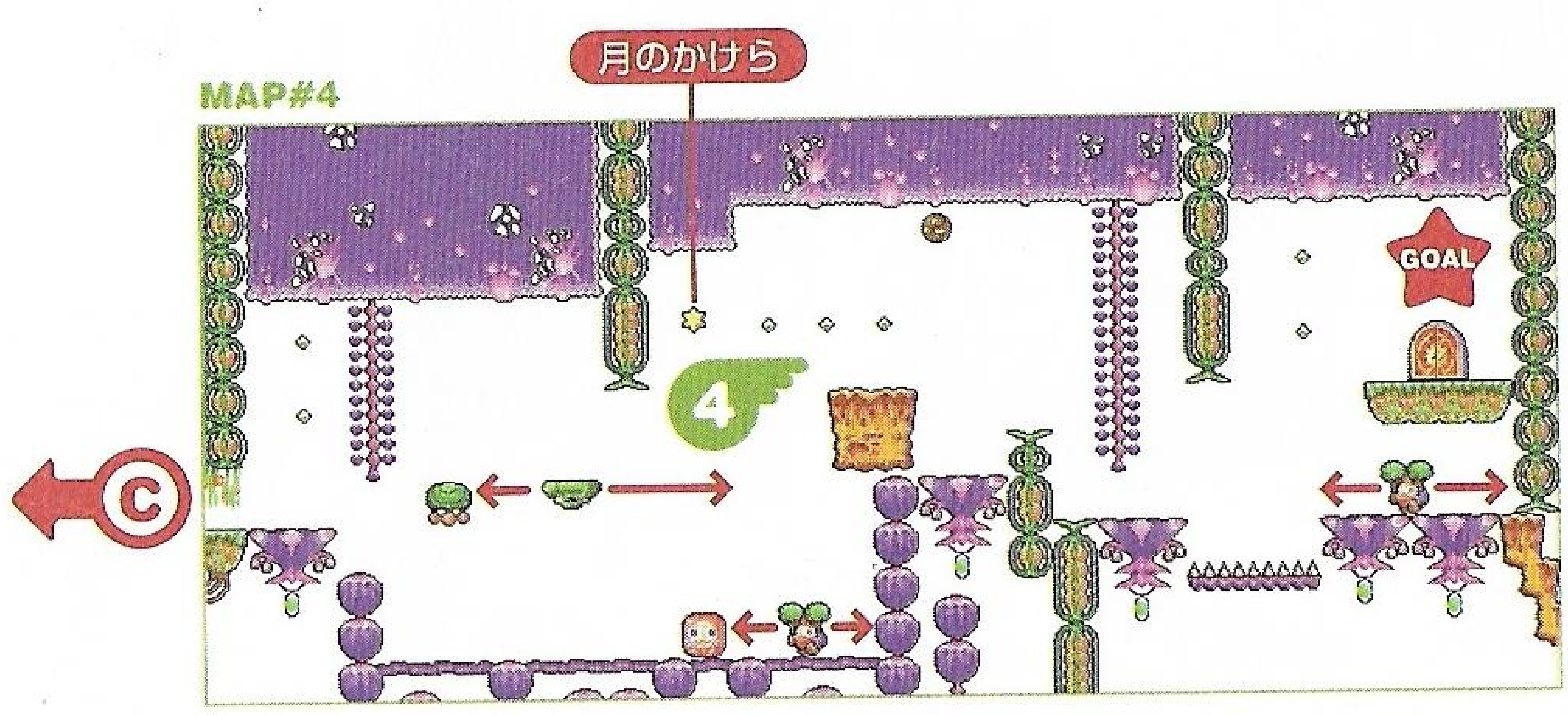


出てくるアイテム　×20　×2　×3　×1　×1　×1　×0

MAP#3



MAP#4



POINT 3

空中に浮かぶ じゃまな木箱をこわそう

フラムゥを持って写真の位置に立ち、チョンとジャンプしてから右に投げると、木箱に命中させられるよ。



POINT 4

ムゥを持ったまま 動く床に乗ろう

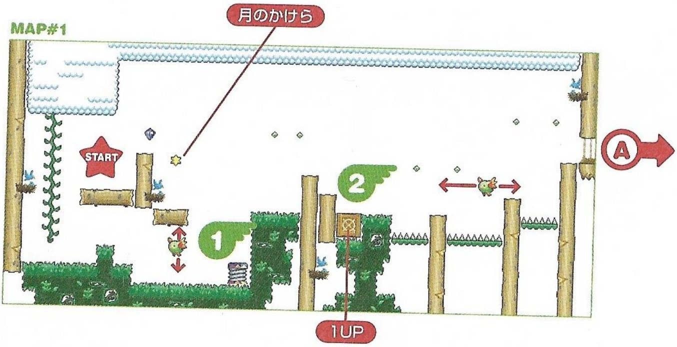
ハコをふみ台にして小枝ムゥを持ったまま動く床に。あとは月のかけらの下で2段ジャンプしよう。



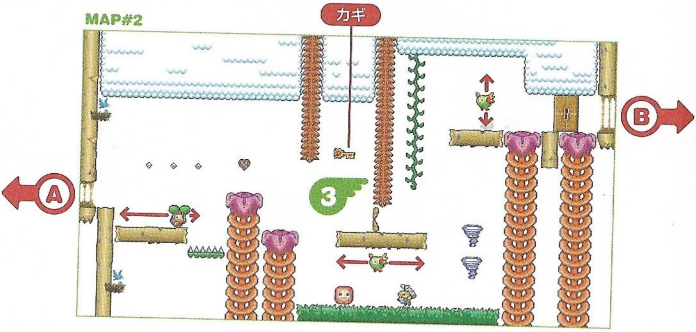
Western Jungle
VISION 01-6
パズルビジョン

敵を植えるとツルがのびて上にのぼれるようになるムゥ植木鉢が初登場。2段ジャンプやつむじ風でもとどかないような高いところもムゥ植木鉢があれば大丈夫。めあてのアイテムがある場所までムゥ植木鉢を移動させたら敵を植えるだけだよ。でもムゥ植木鉢は重くて持ちあげられないから、地形には要注意。

MAP#1



MAP#2



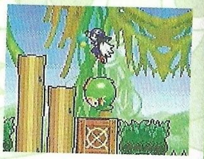
POINT 1 バネを使って大ジャンプ

バネを使うと敵を持ったまま上にあがれるよ。左上に進み、2段ジャンプで月のかけらを取ろう。

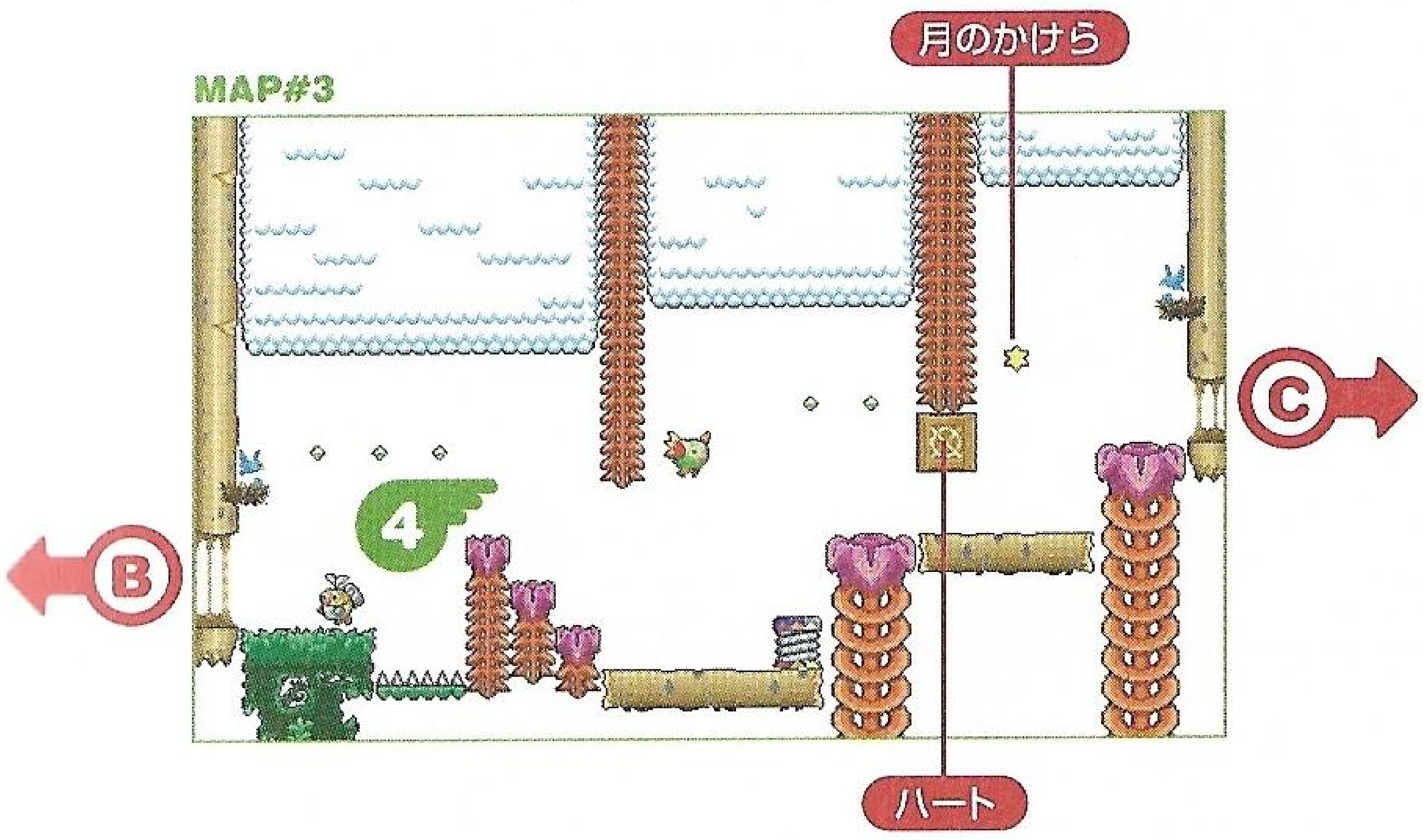


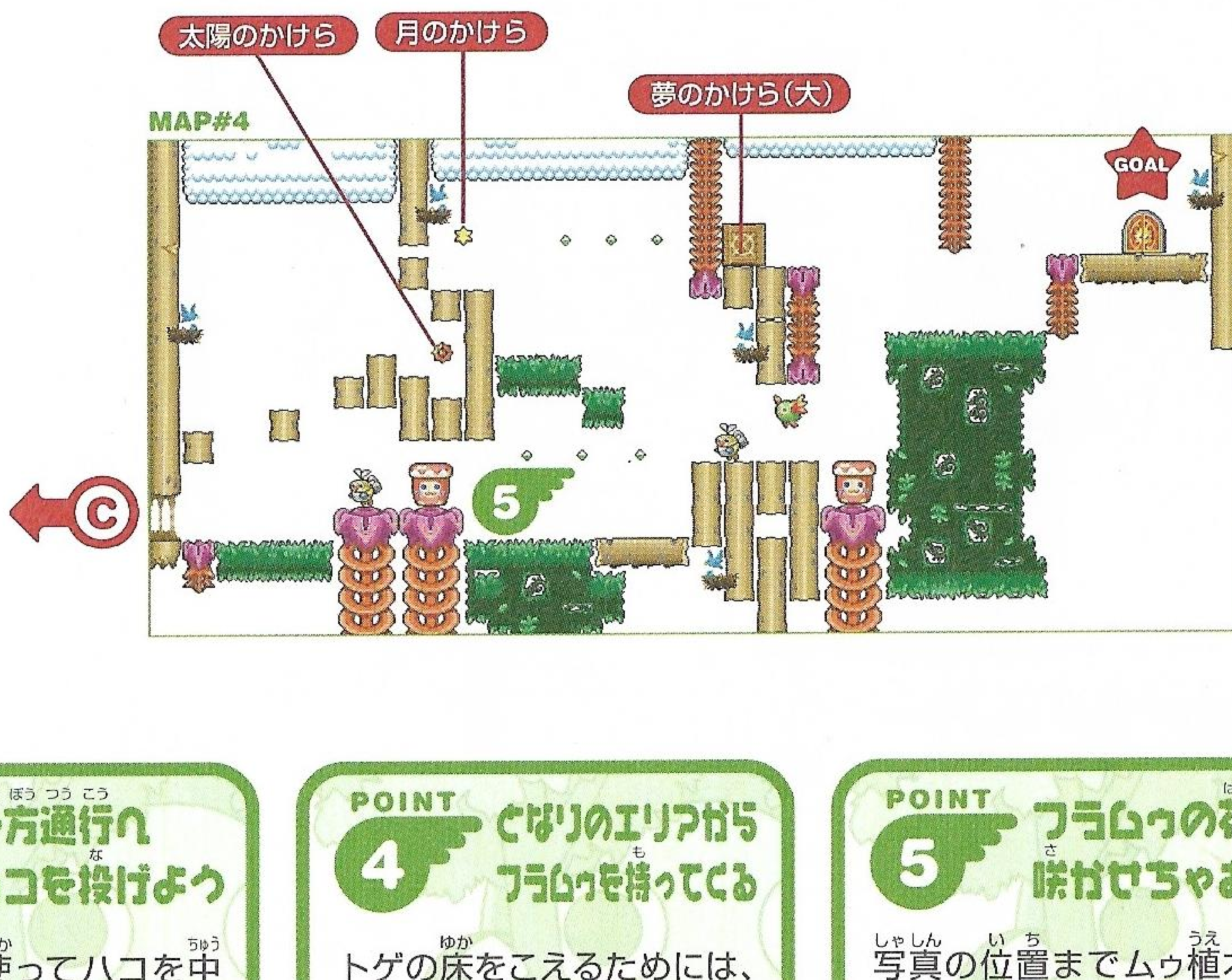
POINT 2 フラムゥをつかまえたら急いでもどろう

木箱をこわすにはトゲの床の先にいるフラムゥが必要。つかまえたら木箱の上で2段ジャンプしよう。



出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×1 ×2 ×1





POINT 3 一方通行へハコを投げよう

つむじ風を使ってハコを中段に運び、一方通行に向けてハコを投げよう。あとはクロノアも一方通行を通り、ハコを持って2段ジャンプだ。



POINT 4 となりのエリアからフラムゥを持ってくる

トゲの床をこえるためには、2段ジャンプしかない。そこでⒷを通るまえにMAP#2でフラムゥをつかまえておき、2段ジャンプに使おう。



POINT 5 フラムゥの花を咲かせちゃおう

写真の位置までムゥ植木鉢を押したら、フラムゥを植えて上にいこう。上でフラムゥをつかまえ直し、2段ジャンプで月のかけらも取ろう。

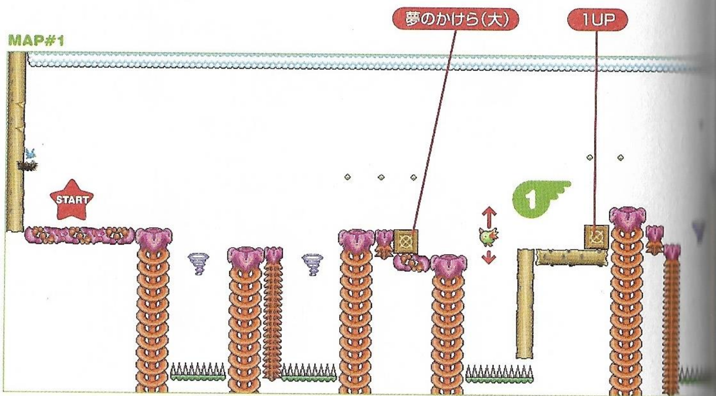


Western Jungle

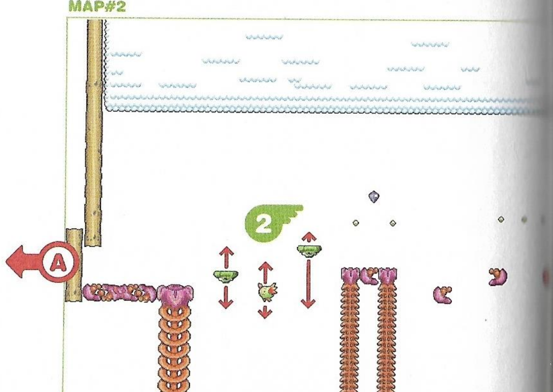
VISION 01-7 アクションビジョン

左から右に強制スクロールする初のアクションビジョン。途中にはトゲの床がいくつもあり、ジャンプやしかけを使いこなさないと先に進めなくなっているんだ。しかもあちこちに夢のかけらが置かれているから、空中での確実な操作が必要となってくるよ。うっかり落ちると一発アウトなので気をつけてね！

MAP#1



MAP#2

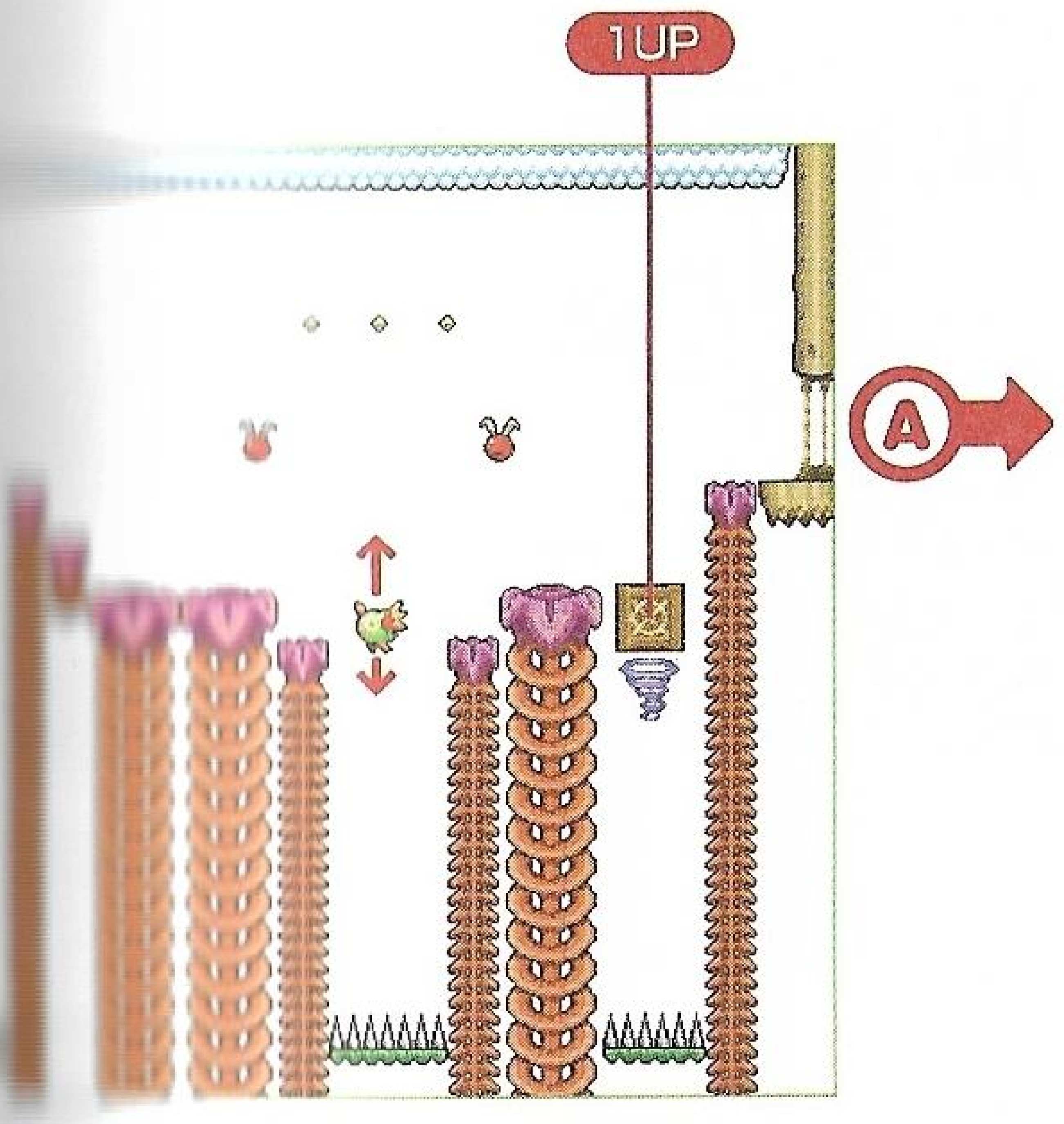


POINT 1 何度もフラムゥをキャッチしなくちゃ

トゲの谷間をこえたら、フラムゥをつかまえて木箱をこわしに戻ろう。また、先に進むまえに、もう一度フラムゥをつかまえておけば空中にある夢のかけらが2段ジャンプで取れるんだ。



出てくるアイテム ×20 ×2 ×0 ×1 ×3 ×0 ×0

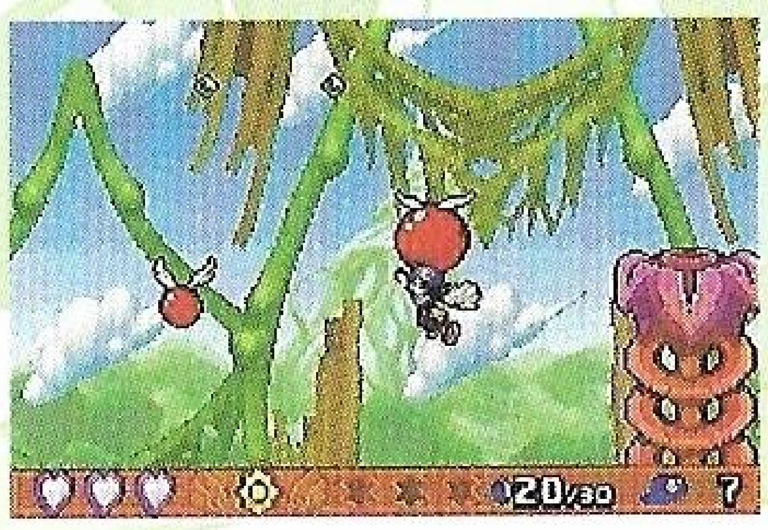


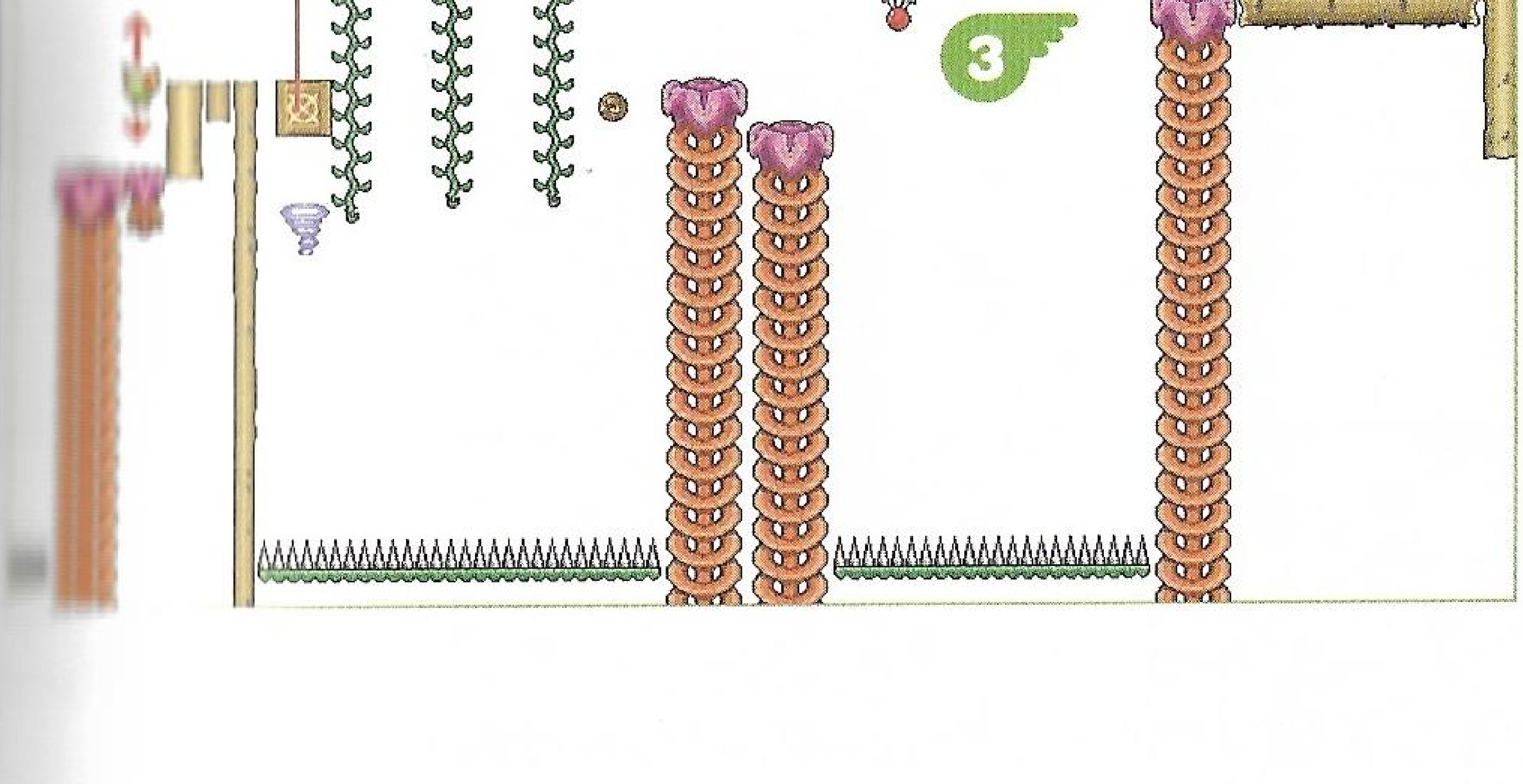
POINT 2 タイミングを合わせて飛び移るんだ

動く床に飛び移るにはタイミングが重要。床がいちばん上にあがったときに飛び移るようにすれば安全に移動できるよ。ひとつ目の床に移動したらフラムゥをつかまえておこう。先にある夢のかけら(大)を取るためには、2段ジャンプが必要なんだ。

POINT 3 ゴール手まえの夢のかけらし忘れずに

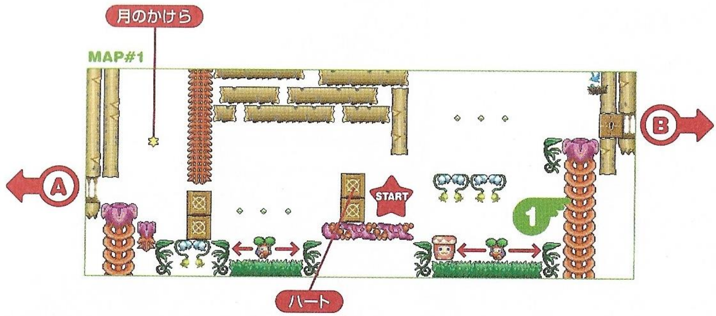
右側のグミから左上に飛んで、夢のかけらを2個とも取ったら、再度グミにつかまり直してゴールインだ。

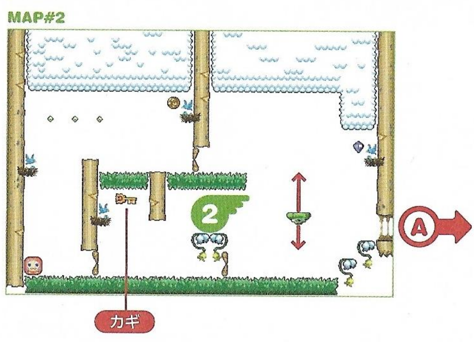




Western Jungle
VISION 01-8
パズルビジョン

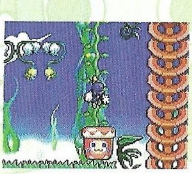
これまでは一本道だったけど、このビジョンではスタート地点から左右に進むことができるよ。とはいえ右側の通路はカギの扉でふさがれているので、まずはカギをさがしにいこう。敵やしかけを組み合わせて利用しないと、カギが取れないどころか先のエリアにすら進めないのでいろいろためしてみてね。





POINT 1
空中のアイテムはムゥ植木鉢でゲット

写真の場所に運んだムゥ植木鉢に敵を植えてカギの扉のまえへ。そこから左へ飛んでアイテムを取ろう。



POINT 2
カギを取るのに必要なハコを運ばなくちゃ

まずハコがある地点までいき、右の一方通行へハコを投げよう。つぎにハコを持って動く床に乗り、上段の足場の下にあるスキマを通るように左に投げよう。ハコがカギの近くに落ちるので、それをふみ台にカギを取るんだ。

出てくるアイテム　×20　×2　×3　×1　×2　×2　×1





POINT 3 下に落とさず ハコを運ぼう

ハコを右に投げたら、すぐあとを追ってクロノアも右へ移動。こんどはハコを持ちつつ、つむじ風に乗って上段へいき、月のかけらを取ろう。つぎにハコを一方通行へ投げると下に落ちずに左スミでとまるから、あとはそのハコを太陽のかけらの下まで運び、ふみ台として利用だ。

POINT 4 ムゥを植えて アイテムゲット

右のムゥ植木鉢をちょっと右へ動かすと左のムゥ植木鉢を押せるようになるので、まずは夢のかけら(大)の真下まで押していこう。押しすぎに注意。これにフラムゥを植えると、ツルを伝って夢のかけら(大)のすぐそばまでのぼれるから、ツルの上でジャンプすればゲットできるよ。

POINT 5 はばたき 続けよう

まずはグミから右上にジャンプ。はばたきながら夢のかけらを集め、全部取ったら空中で方向転換。あとはグミにつかまり直すんだ。



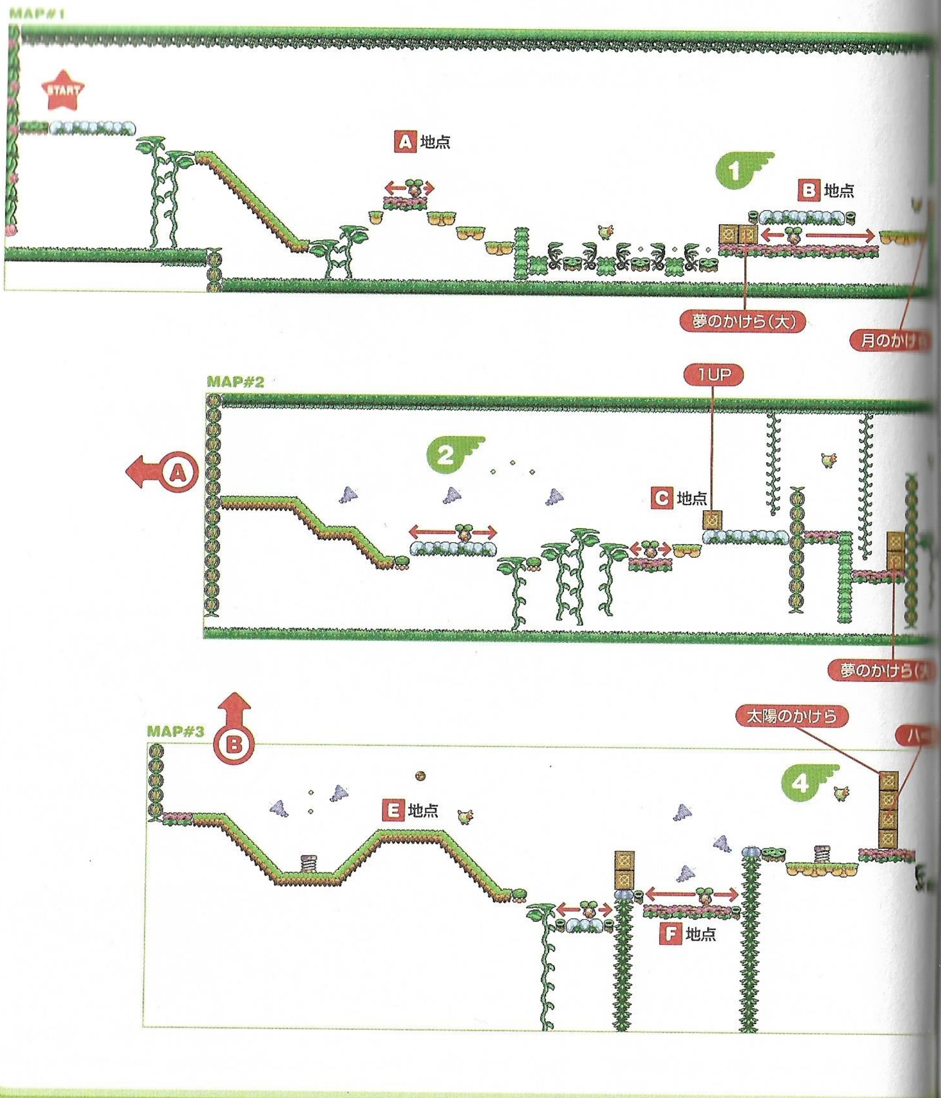
Western Jungle

VISION 01-9 ボスビジョン

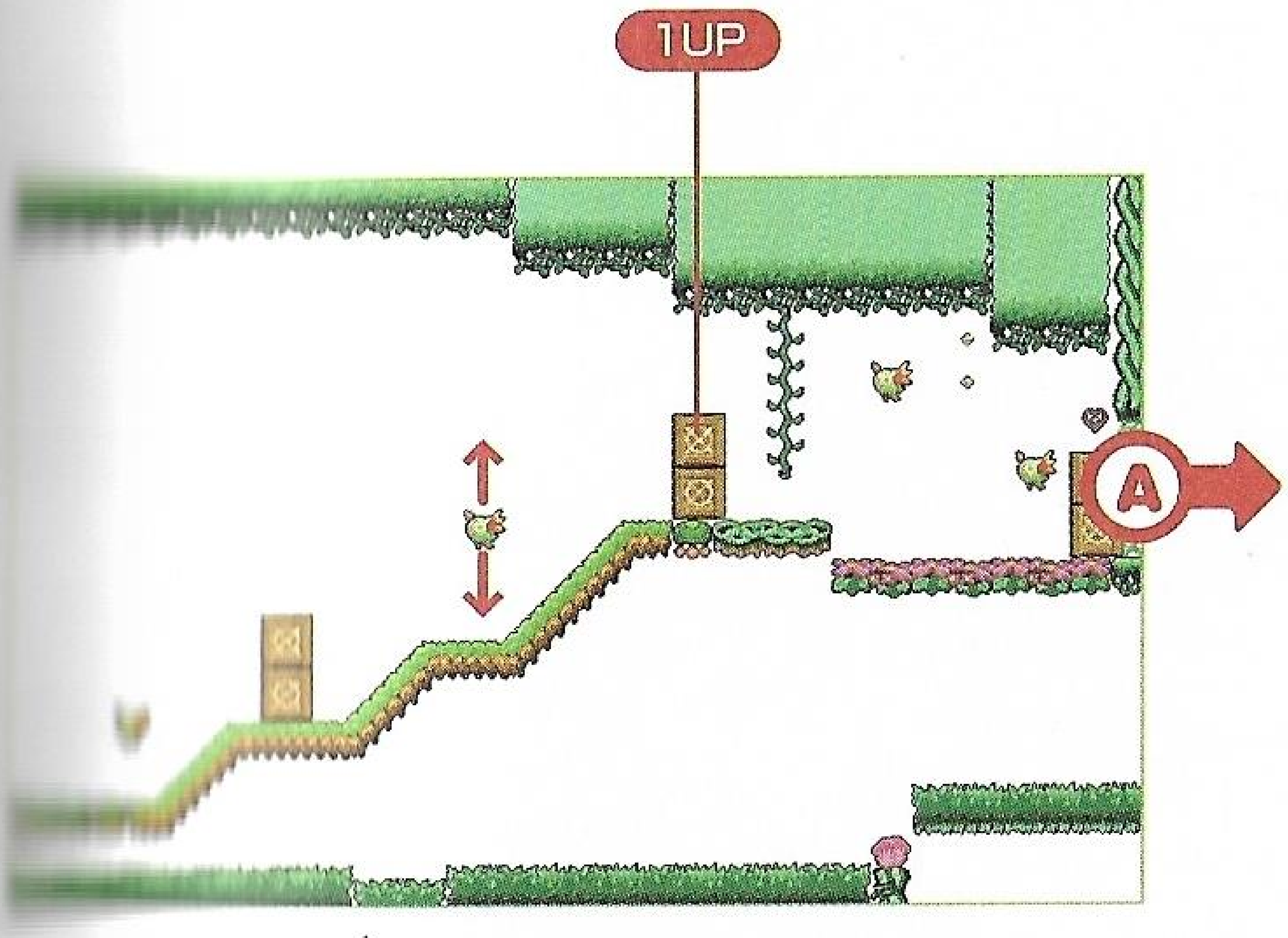
目標タイム 100:00　ベストタイム 069:28

大会予選の最終ステージはいままでよりもかんたんな地形。ところが背後からバルボワが追いかけてきて、つぶされると即アウト。急いで進みつつ確実にアイテムを集めなくちゃならないんだ。A～F地点はバルボアを待ちぶせるポイント。詳しくは42ページでね。

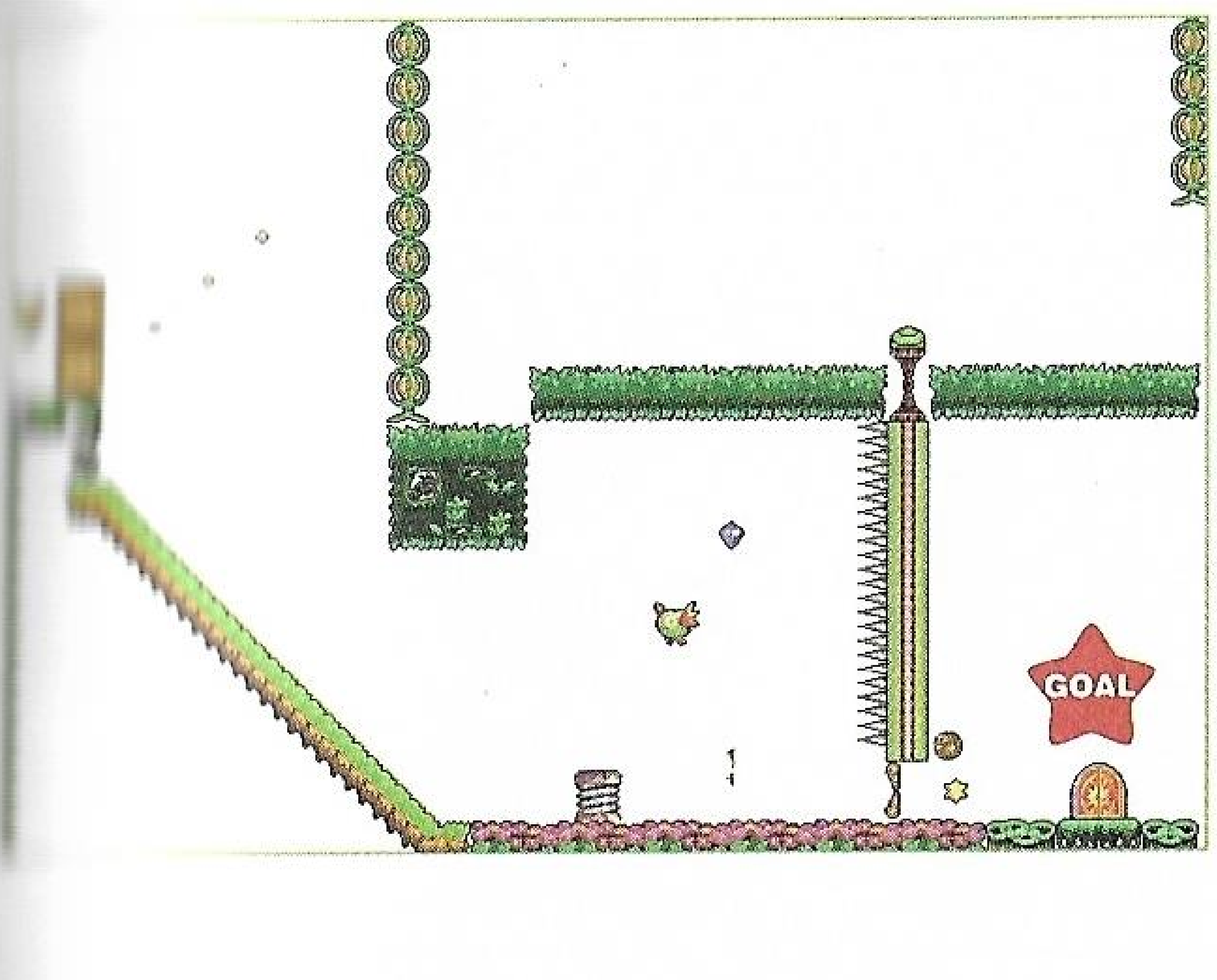
ボスのバルボア攻略は42ページだよ



出てくるアイテム ×15 ×3 ×3 ×1 ×4 ×3 ×0







POINT 1 同時にこわしてロスタイムをなくすんだ

木箱のあいだをねらって2段ジャンプすれば同時にこわせる。ひとつずつこわすより時間短縮になるよ。



POINT 2 つむじ風に乗ってボスを引きはなせ

左のつむじ風に飛び乗ると、つむじ風伝いに空を飛んで時間短縮。空中にあるアイテムも取れるんだ。



POINT 3 落ちないように夢のかけらを集めよう

夢のかけらのある木箱を同時にこわし、はばたきで2個とも回収。取るまえに落ちないようにね。



POINT 4 必要なアイテムだけ集めて時間短縮

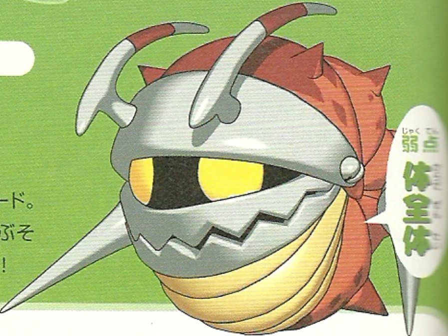
バネを使って、上からひとつ目とふたつ目の木箱のあいだに敵を投げ、太陽のかけらだけを取るんだ。



予選　ボス攻略

バルボワ

最初の対戦相手、バルボワの武器は巨大な体とスピード。ものすごい速さで追いかけてきてクロノアをふみつぶそうとするから、バルボワより先にゴールインしなくちゃ!



POINT 1 敵をぶつけて動きをとめるんだ!

地形やトラップもおかまいなしにクロノアを追いかけるバルボア。その動きをとめるにはつかまえた敵をぶつけるしかないんだ。うまく命中させると、バルボワはしびれてしばらくストップ。でも、しびれが取れると再度クロノアを追いかけるから、何度も敵をぶつけて足止めしなくちゃならないよ。



敵をあてるとバルボアの動きがとまる。どこかでとめないかぎり追いつかれるよ。



ステージ途中にいる敵をつかまえて、バルボワが近づくのを待ってぶつけてやろう。

POINT 2 バルボワを待ちぶせるベストポジションはここだ!

バルボアのスピードはクロノア以上。ふつうに競争してもすぐに追いつかれちゃうので、勝つためには相手の動きをとめなきゃならない。バルボアがクロノアに近づくと地面がゆれて知らせてくれるので、危険の少ない場所で待ちぶせして攻撃しよう。とはいえバルボワの接近を気にしすぎて何度も攻撃すると、こんどはロスタイムになってしまう。そこで効果的にバルボワを攻撃できる待ちぶせポイントを大紹介。A～Fの記号は40～41ページのマップに対応しているから、あわせて確認しておこうね。

A 地点

最初のムゥがいる地点。足場の上で待ちぶせて、バルボワの姿が見えたらぶつけよう。



B 地点

木箱から夢のかけらを取ったら、上の足場にあがってバルボワを待ちぶせるようにしよう。



C 地点

つむじ風を使えば、この地点まで追いつかれることはない。一段のぼった場所で待ちぶせよう。



D 地点

この先の木箱をこわす時間をかせぐため、ここで動きをとめよう。ぶつけたら急いでのぼるんだ。



E 地点

つむじ風に乗って空中のアイテムを取ったら、フラムゥをつかまえてバルボワを待ちぶせだ。



F 地点

ここが最後の待ちぶせポイント。ぶつけたらアイテムを集めながらゴールをめざせそう。



チャンプへの道のり／The way to be champion

1回戦 ノースエクスプレス

NORTH EXPRESS　VISION 2-1～9



車掌ムウ

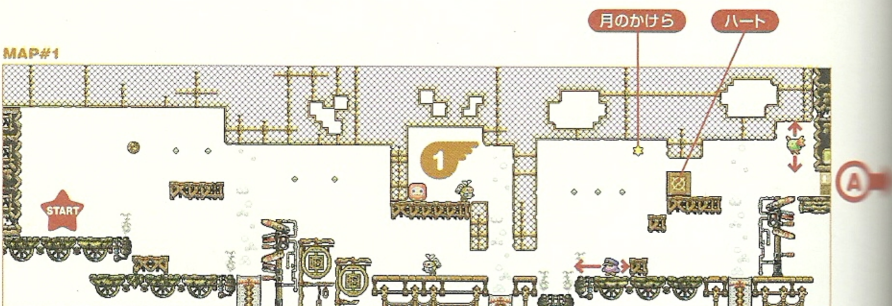
North Express

VISION 02-1

パズルビジョン

床から吹き出す風はクロノアの動きをジャマするけれど、うまく利用すればジャンプでとどかなかった高い場所にもいけるんだ。風に乗ったその先には月のかけらやカギがあるかもしれないし、つぎのエリアへの入り口が見つかるかも。風でビューンと大移動して、マップのすみずみまで見てまわっちゃおう。

MAP#1



POINT 1 いろいろ使える便利なハコ

攻撃にも足場にも使えるハコは、持ったままだと風の影響をうけないので、そのまま下におりられるよ。

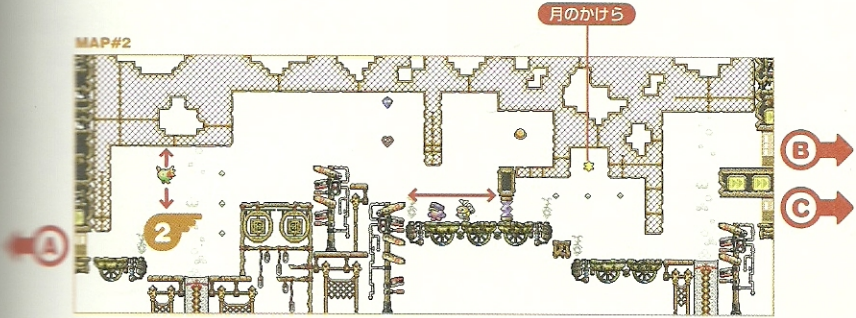


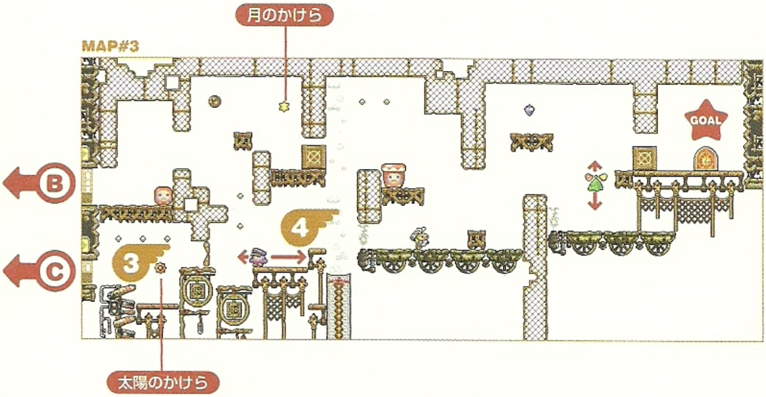
POINT 2 風に乗りながら敵をキャッチ!

天井近くのフラムゥは、風に乗りながら左を向いてキャッチ。持ったまま先に進んでアイテムを取ろう。



でてくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×2 ×2 ×0



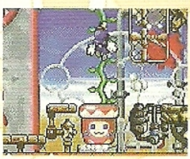


POINT 3 ハコを持って いったりきたり!!



まずはⒷを通ってハコをMAP#2へ持っていく。このハコで風をとめれば、Ⓒが通れるようになるよ。

POINT 4 ムゥ植木鉢を使っても風はとめられるよ



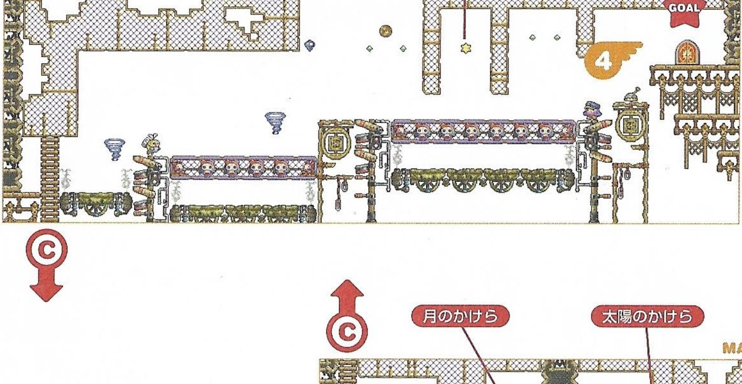
写真の位置にムゥ植木鉢を移動し、それに敵を植えよう。これで風をとめても上にのぼれるよ。

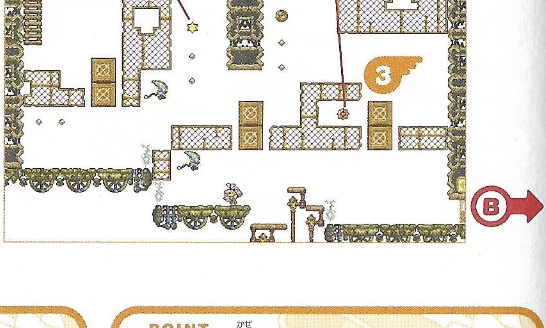
North Express

VISION 02-②

パズルビジョン

このステージから登場するエルビルは、空中をただよう電気の精霊。2段ジャンプに利用すれば電気エネルギーでいつもより高く飛べるんだ。しかも上昇中なら体あたりで木箱をこわせたり、敵をやっつけられるよ。頭上をふさぐ障害物を見つけたら、エルビルを使った体あたりでいっきに進むのがグッドだ!!





POINT 1 空中2段ジャンプで進もう

敵を持ったまま風に乗り、右に動いて風から出る。すかさず2段ジャンプをすれば右の段に飛び移れるよ。

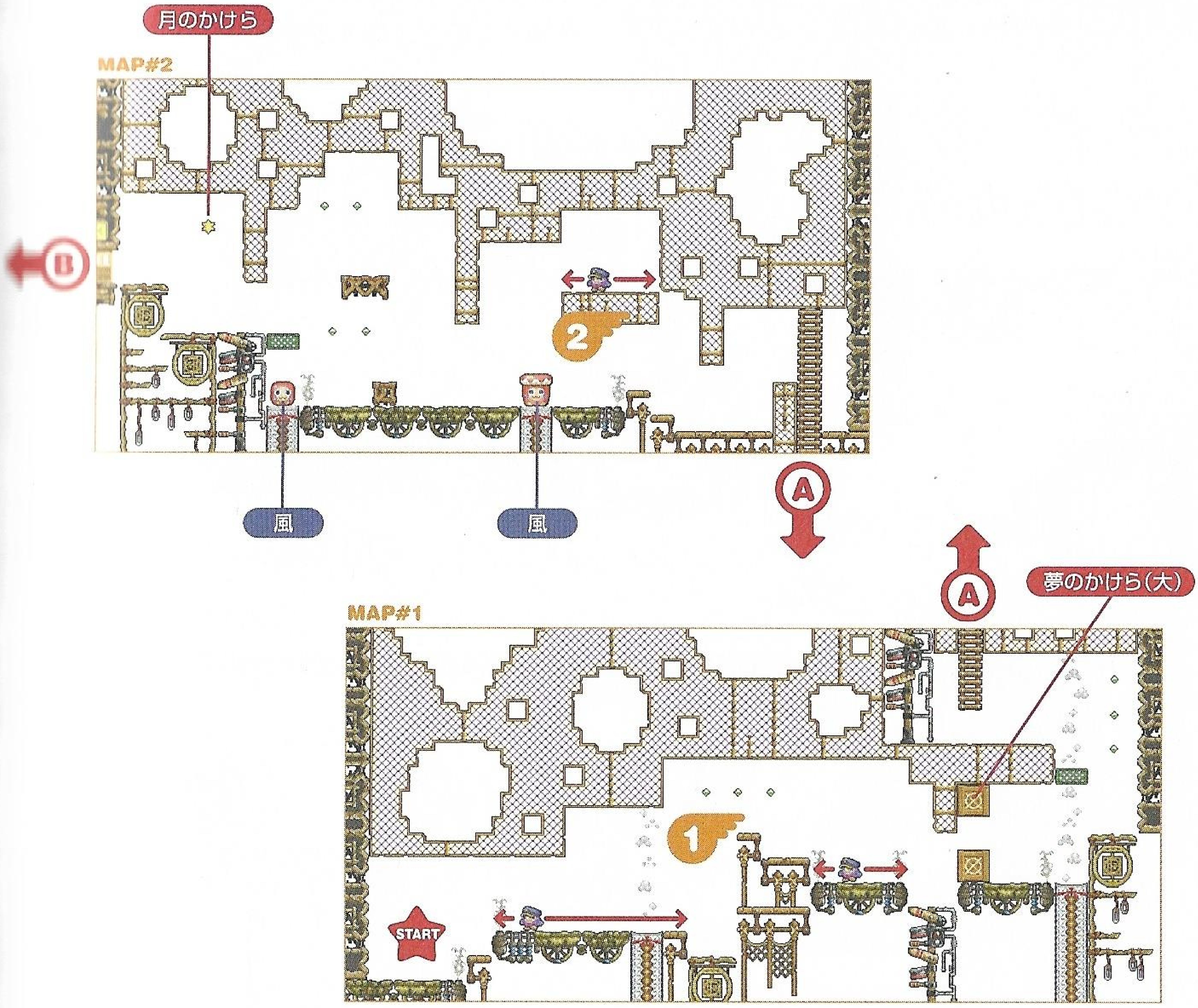


POINT 2 風をふせぎながらムゥ植木鉢を移動させなくちゃ!

ムゥ植木鉢を動かすと、下から風が吹いて……。でも、左にあるハコを持ったまま押せば問題なしさ。



出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×2 ×0 ×0

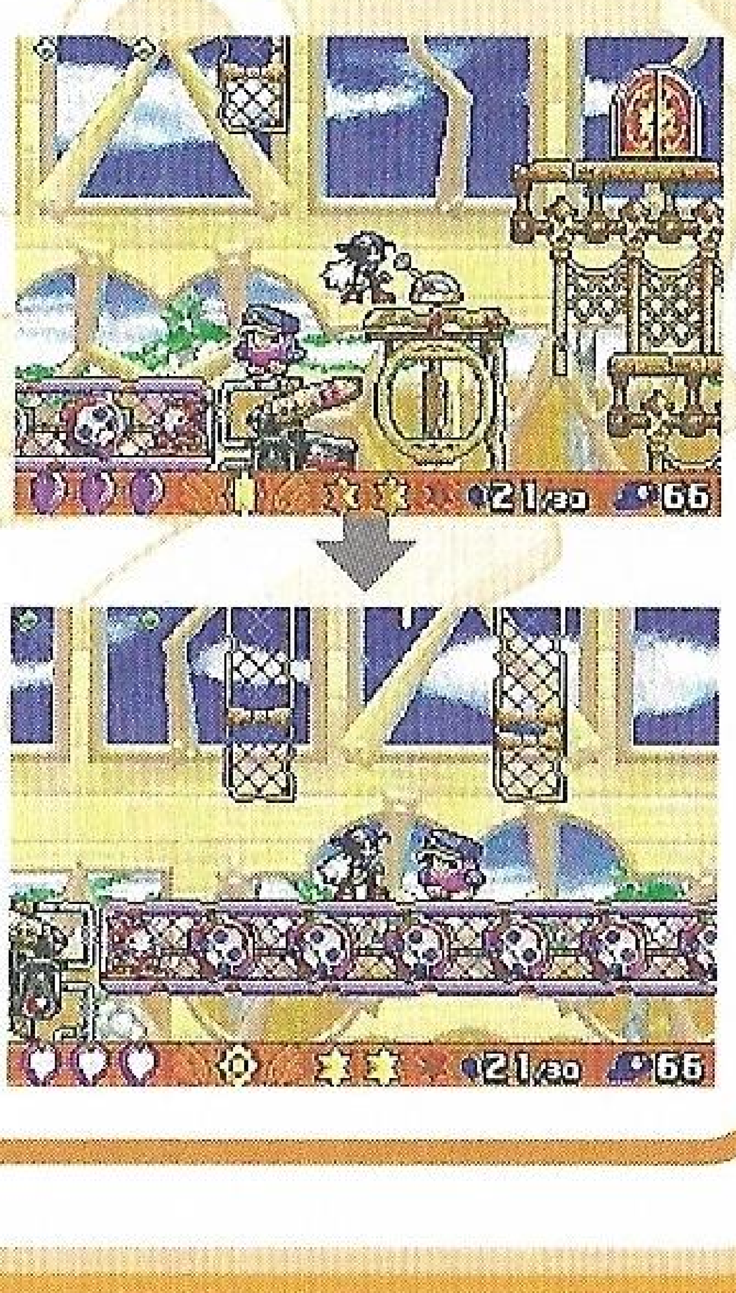


POINT 3 ジャマな木箱は体あたりでこわせ!

エルビルを持って木箱の下にいき、そこから2段ジャンプ。これで木箱をこわして上の段に移動できるよ。この方法で左側にある木箱もこわそう。

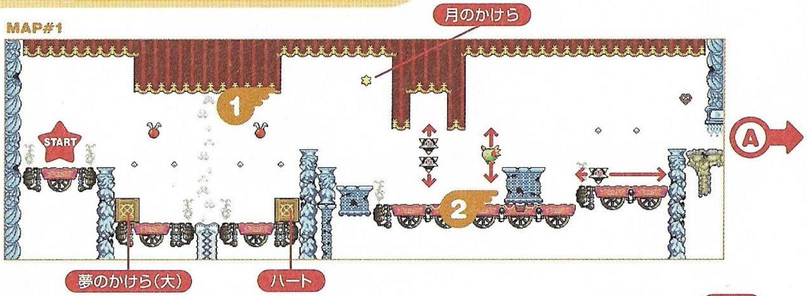
POINT 4 ベルトコンベアの流れを逆にするんだ

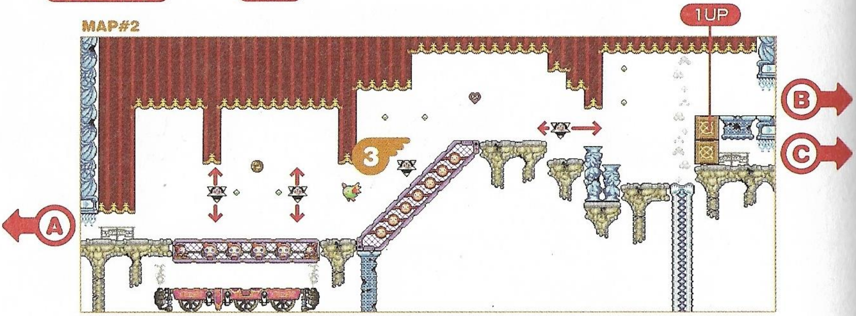
ベルトコンベアは左から右に動いているので、まずは右に進んでスイッチを切りかえよう。するとベルトコンベアの動きが逆になり、それに乗った車掌ムゥが勝手に左に移動してくるんだ。あとは車掌ムゥが月のかけらの下にくるまでジッと待ち、そこでキャッチすれば、2段ジャンプでアイテムが手に入るよ。



North Express VISION 02-3 パズルビジョン

風やベルトコンベアといったしかけだけでなく、攻撃を全然うけつけないササルンがクロノアをジャマしようと待ちかまえているよ。うまく進むには相手の動きをよく見て、タイミングよくすり抜けることが重要なんだ。ササルンの動くコースは一定だから、しっかり動きを見極めてノーダメージでクリアしよう。





POINT 1 グミにぶらさがって空中を移動していこう

グミに風玉をあてるとぶらさがることができるよ。風で上にあがってから右のグミにぶらさがれば、その先の足場にも移動できるんだ。

POINT 2 ササルンのトゲに気をつけなくちゃ!!

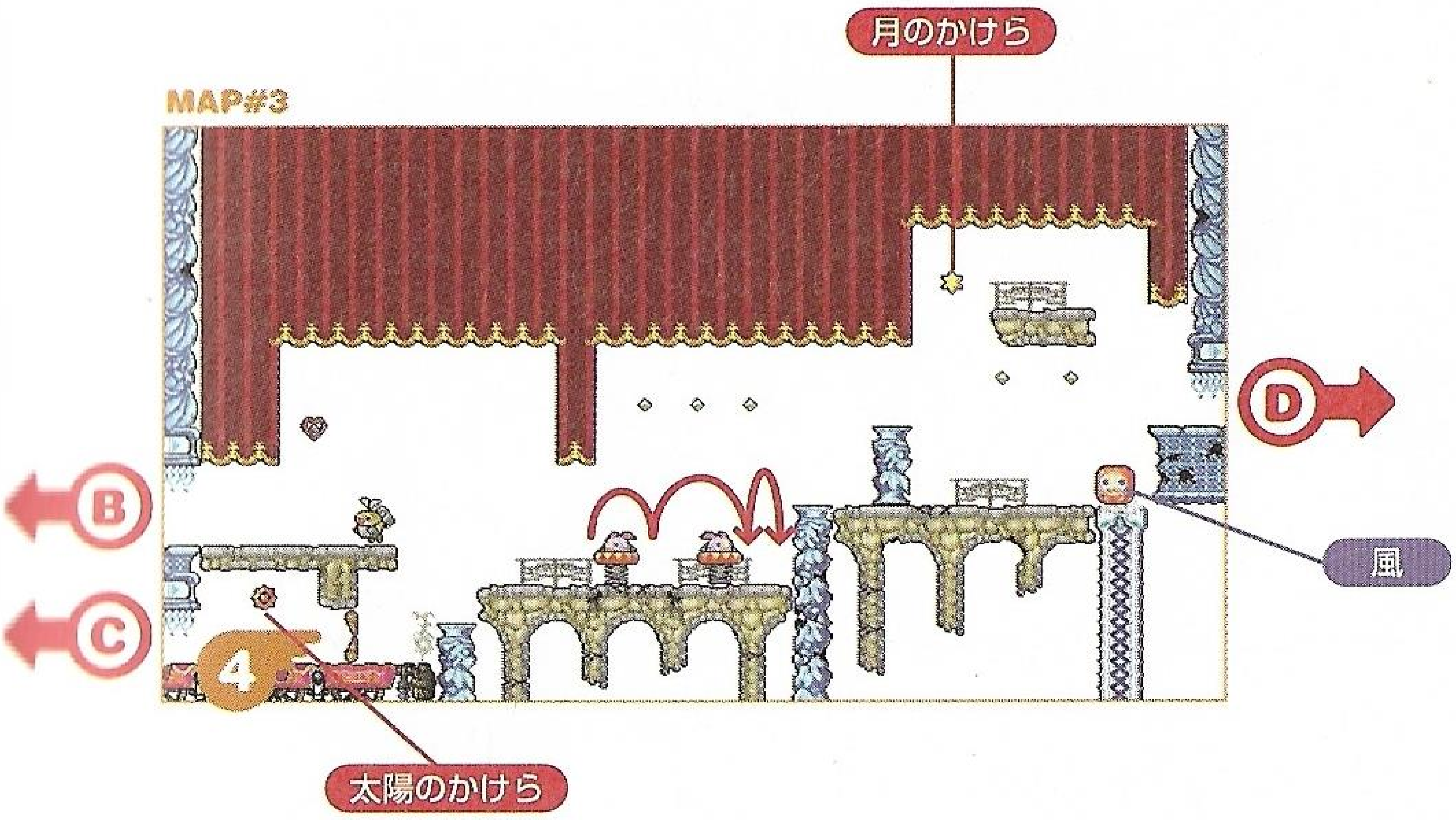
スタート付近のアイテムを取るには、フラムゥを持ったままササルンの下をくぐる必要がある。ササルンが上にあがったときがチャンスだ。

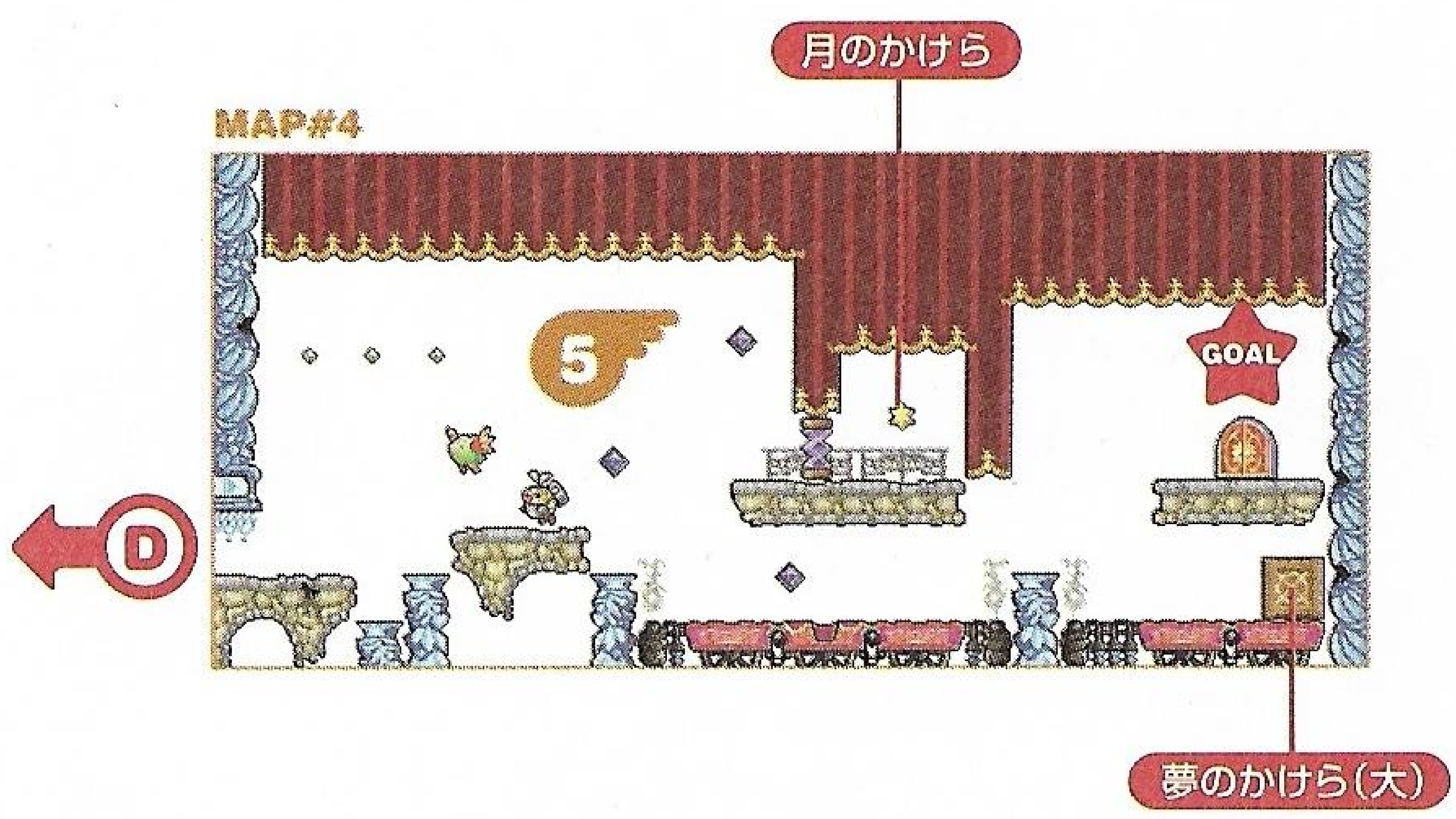
POINT 3 モタモタしていると ぶつかっちゃうよ!!

フラムゥを持ってベルトコンベアに乗り、ササルンの直前で2段ジャンプ。敵の頭上を飛びこえちゃおう。



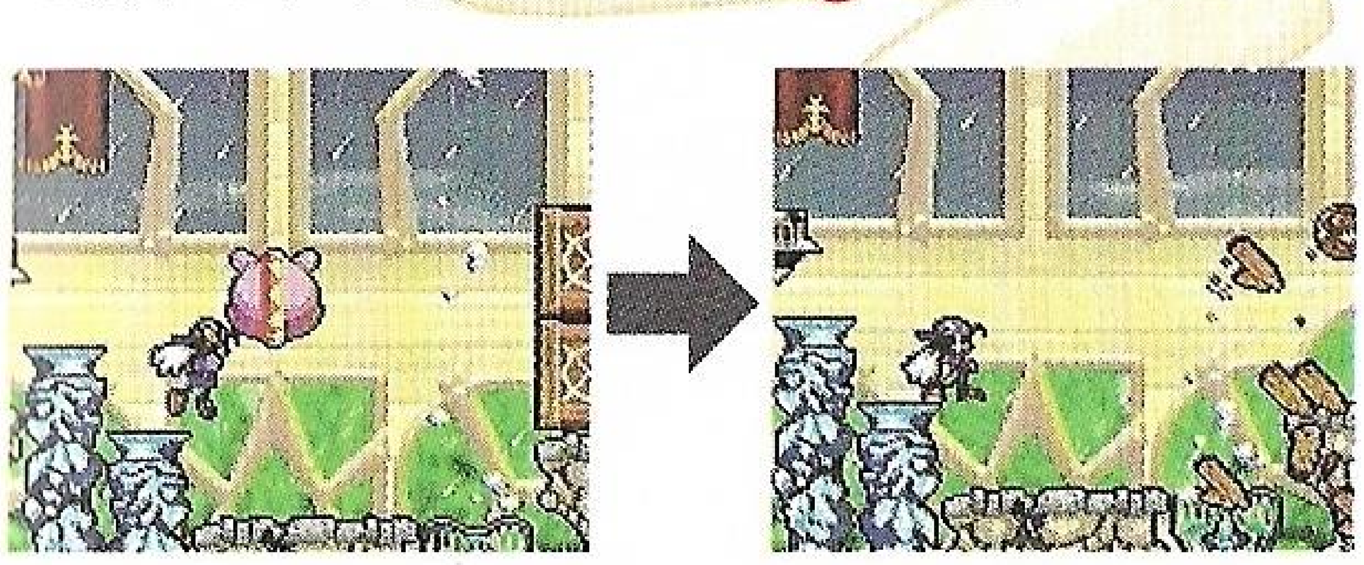
出てくるアイテム　×20　×2　×3　×1　×2　×4　×0





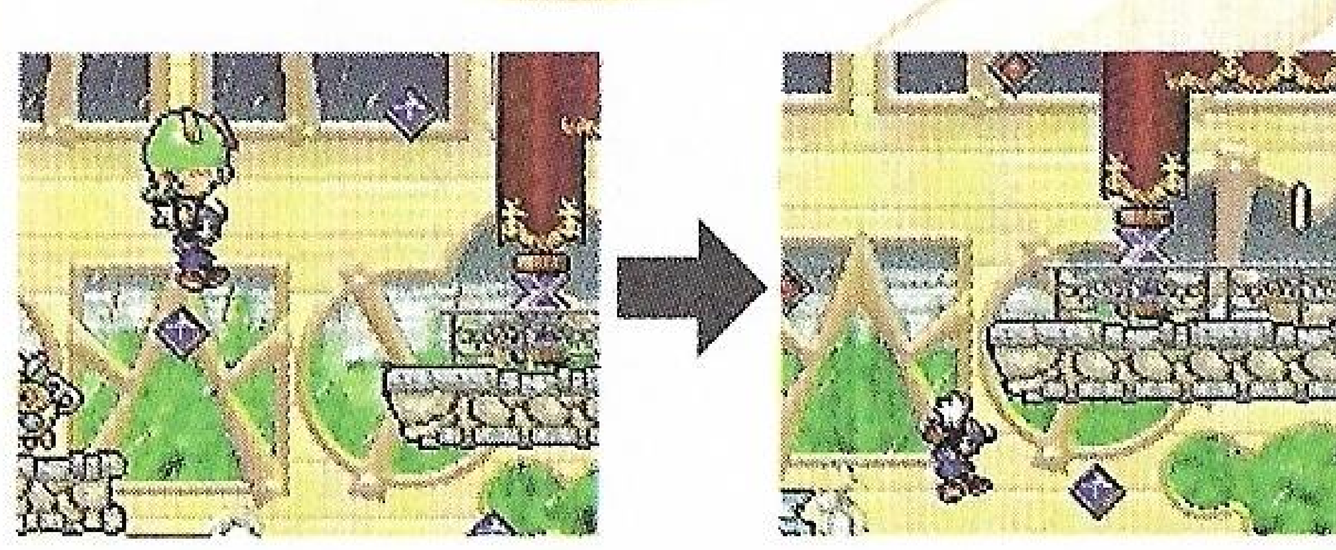
POINT 4 まわり道することがアイテムゲットの近道なのだ

ムゥホッピンをつかまえたら、太陽のかけらを取るために、Ⓑを通ってMAP#2へ戻ろう。あとは風の左側から木箱をねらってムゥホッピンを投げる。木箱をこわせばⒸへ進めるよ。



POINT 5 3つのスイッチを連続で入れよう！

フラムゥを持ったままンガポコのそばへ移動し、そこから左にあるスイッチの上で2段ジャンプ。すかさず、いちばん上のスイッチに風玉をあて、最後に下のスイッチに風玉をあてよう。

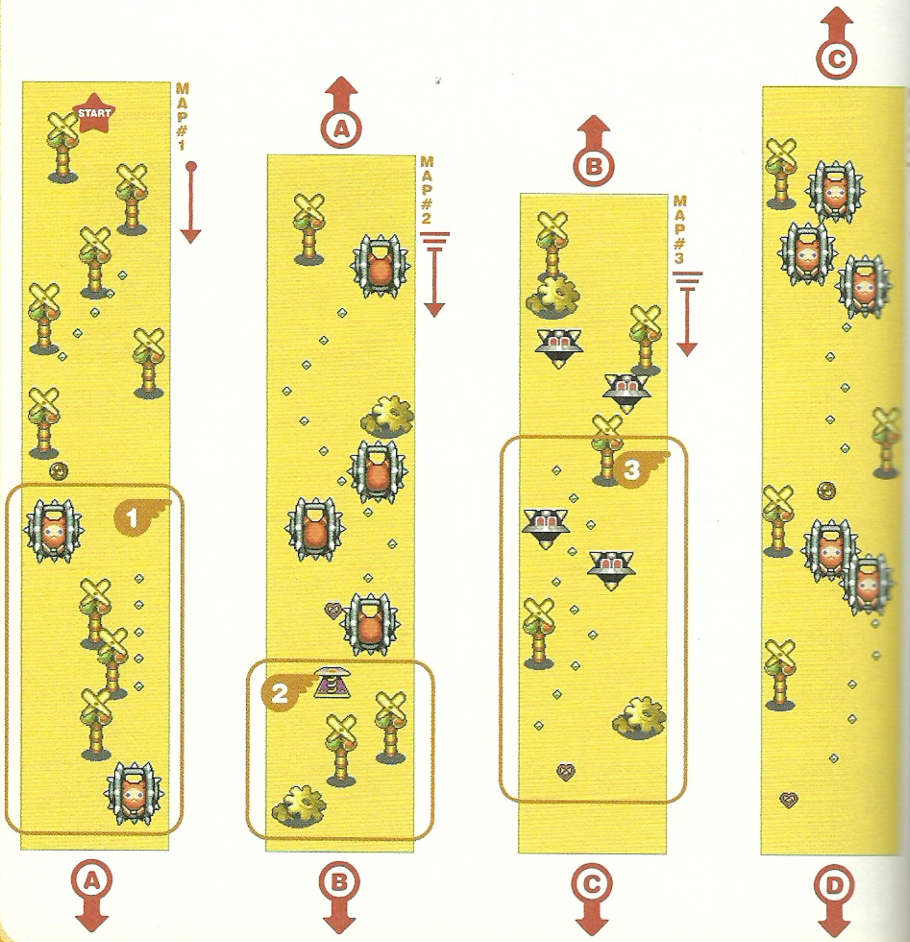


North Express

VISION 02-4

アクションビジョン

上から下へ向かってスクロールする3Dフロートボード面。先のようすが確認しづらく、敵が画面下側から現われるので、ウェスタンジャングルのときよりもすばやいボタン操作が必要なんだ。ただし出現する敵はまっすぐ移動するタイプが多いため、事前にマップの地形や出現ポイントを確認しておくといいよ。



でてくるアイテム ×50 ×0 ×0 ×1 ×2 ×3 ×0



POINT 1 ムゥローリンが急接近してくる!

まずはムゥローリンが2体出現。最初は右寄りにいて、アイテムを取ったらすぐに左に移動しよう。



POINT 2 ジャンプ台を使って障害物を飛びこえよう

ジャンプしたらジャンプボタンを押しっぱなしにしてはばたくこと。これでジャマな地形もひとっ飛びだ。



POINT 3 チョンチョンとよけてアイテムを集めよう

✚ボタンを左右にチョンチョンと押せば移動もラクチン。メガササルンをかわしつつ、アイテムゲット!



POINT 4 はばたきを使って長距離ジャンプだ

メガササルンを飛びこした先には太陽のかけらがあるので、はばたきながら右方向に移動しておこう。

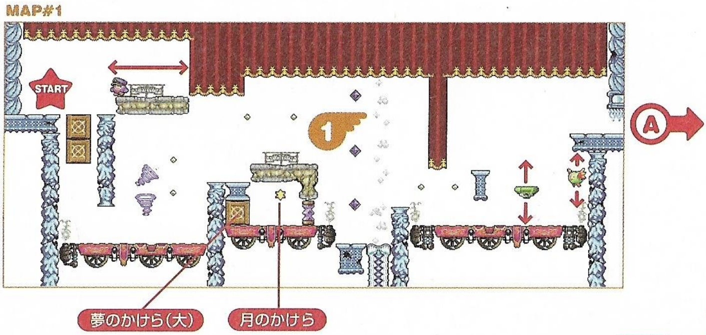


North Express

VISION 02-5

パズルビジョン

それぞれのエリアにひとつずつ風が配置されていて、風を使いこなさないと先に進めなくなっているのがやっかいなんだ。ただ風に乗っているだけではいきたい場所に進めないこともあるから、そんなときはハコを使って風をとめてみよう。風とハコの関係をここでしっかりマスターしておくことが大事だよ。





POINT 1 上昇しながらスイッチを押すんだ!

シャッターを開けるには、タテに並んだ3つのスイッチを連続で押さなければダメ。風に乗ったらすぐ左を向き、上昇しつつ風玉でスイッチを押していこう。

POINT 2 ジャンプの途中でコースを変えてみよう

つむじ風で左上に飛ばされたら、✚ボタンの右とジャンプボタンを押し続けよう。はばたきをしながら右に進み、敵をつかまえると2段ジャンプでカギが取れるよ。

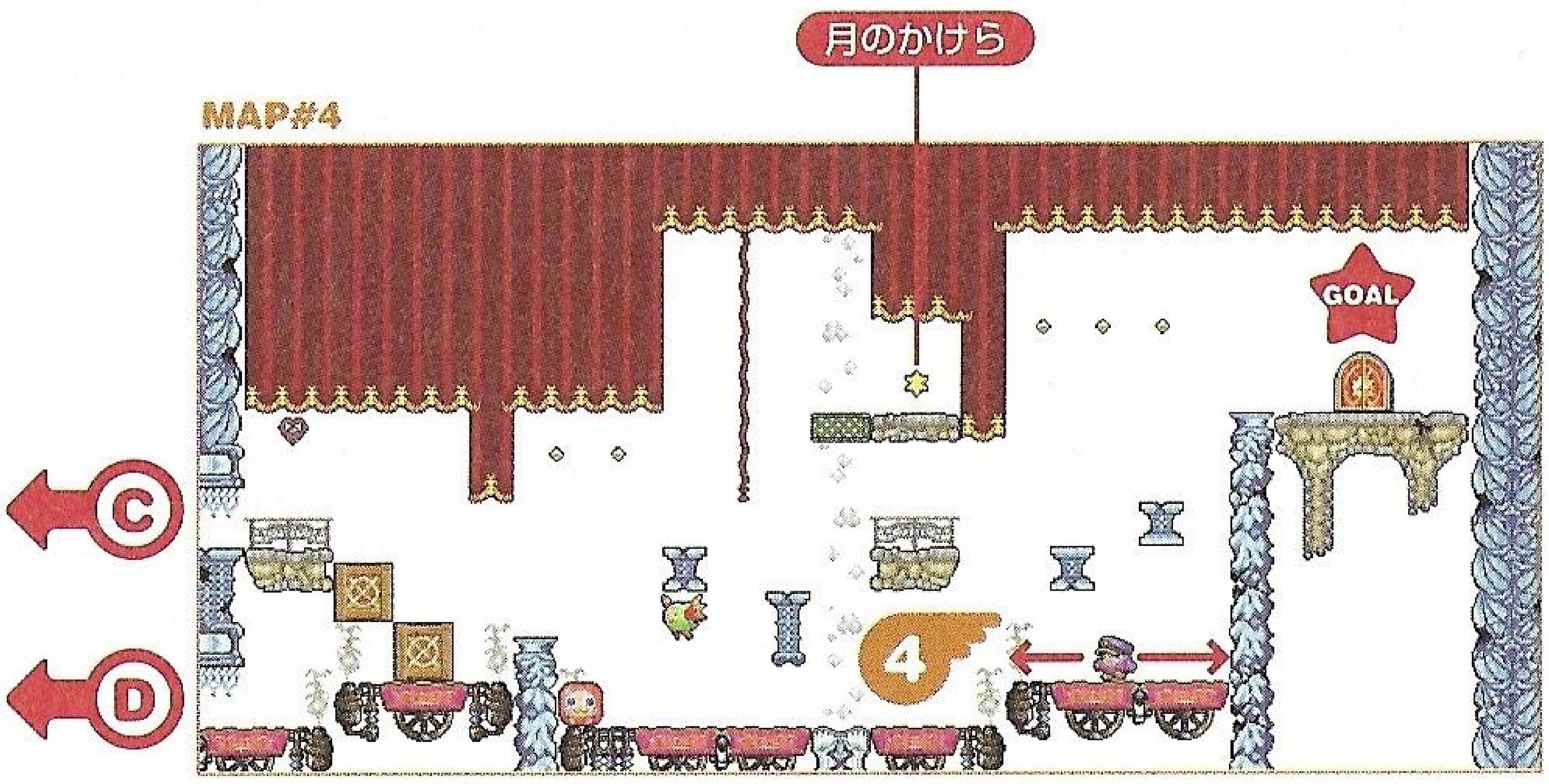


出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×1 ×2 ×1

MAP#3



MAP#4



POINT 3

ジャマな木箱は先にこわしておこう

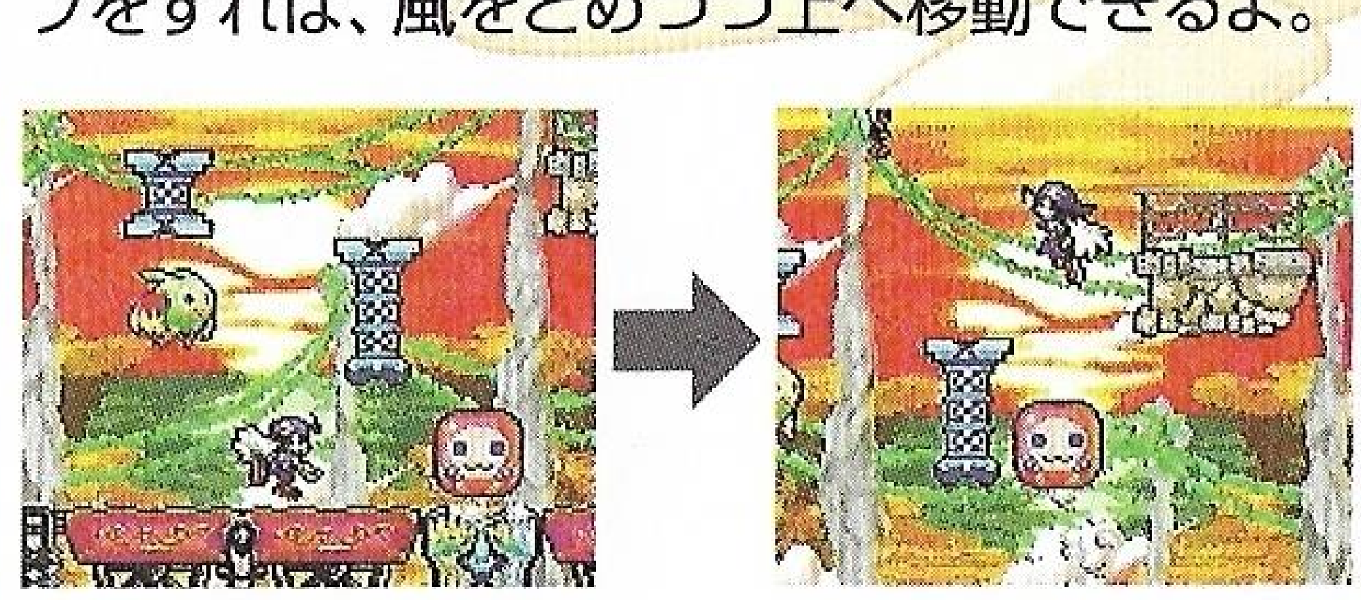
月のかけらを取るにはその下の木箱がジャマ。とはいえ天井が低いので敵を持ったままでは近づけない。写真の位置からジャンプをして車掌ムゥを左に投げ、先に木箱をこわしておこう。



POINT 4

風がなくても上にのぼっていくには!?

風抜けの床があるので、風をさえぎらないと月のかけらは取れない。ハコを右に投げ、それを持ったまま風の上へいき、その場で2段ジャンプをすれば、風をとめつつ上へ移動できるよ。



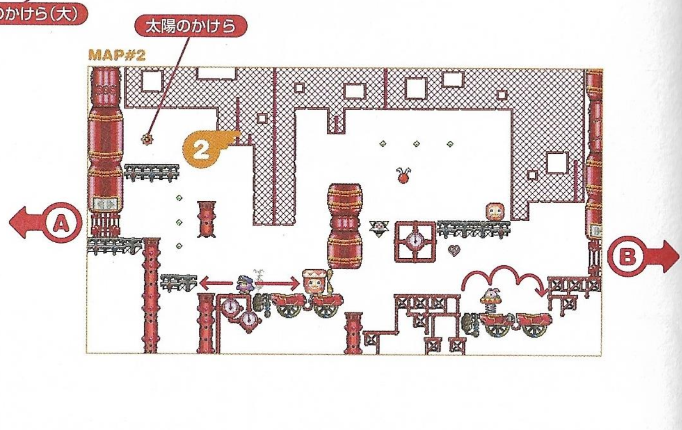
North Express VISION 02-6 パズルビジョン

このビジョンも風とハコの使いかたが重要になるので、風とハコがどこにあるかを確認しておこう。風に乗って移動できる場所や風がジャマをしていけない場所をマップから読み取ったら、どこにハコを持っていったらいいかもわかるはず。ムダにマップを動きまわらないためにも、頭のなかで考えておこう。

MAP#1

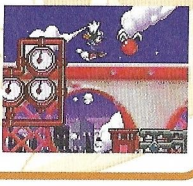


MAP#2



POINT 1 グミをつかんで風から飛びおりよう

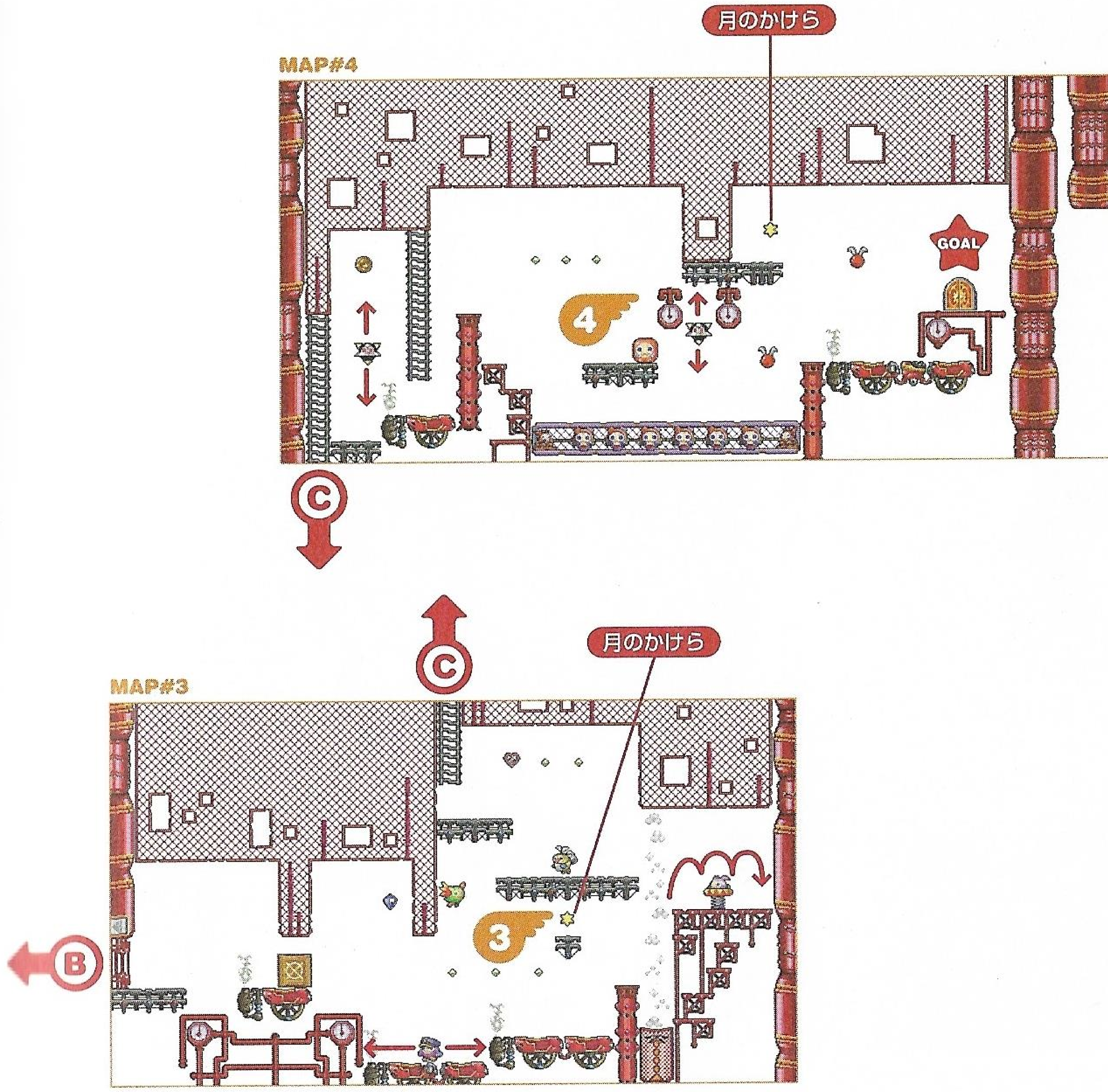
風で上昇している最中に風玉をグミにあてよう。あとはグミ伝いに移動してアイテムをゲットだ。



POINT 2 ムゥ植木鉢を使ってのぼることからはじめよう

太陽のかけらを取るためには、ムゥ植木鉢を左に移動させないとダメなんだ。ただしムゥ植木鉢を移動させるために、一度ツルを伸ばして上に移動したあと、ハコをササルンの上に乗せてムゥ植木鉢の右側におりてくる必要があるよ。

出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×2 ×2 ×0



POINT 3 タダでは落ちずにひと工夫しなくちゃ!!

月のかけらは風を使って取るのはムリ。月のかけらがある足場へは、上の足場までのぼり、左側から落ちつつフラムゥをつかまえて、すぐに2段ジャンプで右へ移動すれば乗れるよ。



POINT 4 ササルンの動きをみてハコを投げつけろ

ゴールまで進むには、ハコをそばまで運ぶ必要があるんだ。途中ササルンが上下に動いてジャマをするけれど、上にあがったときにハコを投げれば、ゴール付近までハコが飛んでいくよ。



North Express VISION 02-7 アクションビジョン

このビジョンは強制タテスクロール面なので、ドンドンのぼっていかないと画面外においやられてアウトになってしまう。足場がないところに落ちてしまってもアウトになるので、あせらずにすばやくのぼっていけるかが最重要！　はばたきをうまく活用できれば、うっかり落ちる危険性はへらせるよ。

POINT 1 フラムゥを何度も使うことに！

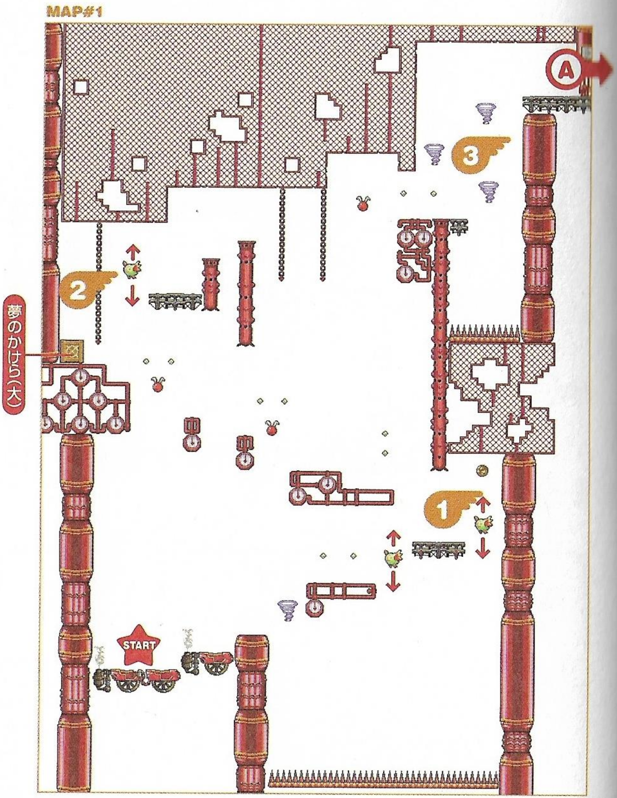
1UPを取るには、フラムゥをつかまえて2段ジャンプすればオーケーだけど、左上に進むときにもフラムゥが必要になるので気をつけて。



POINT 2 ジャンプでのぼれば時間短縮だよ

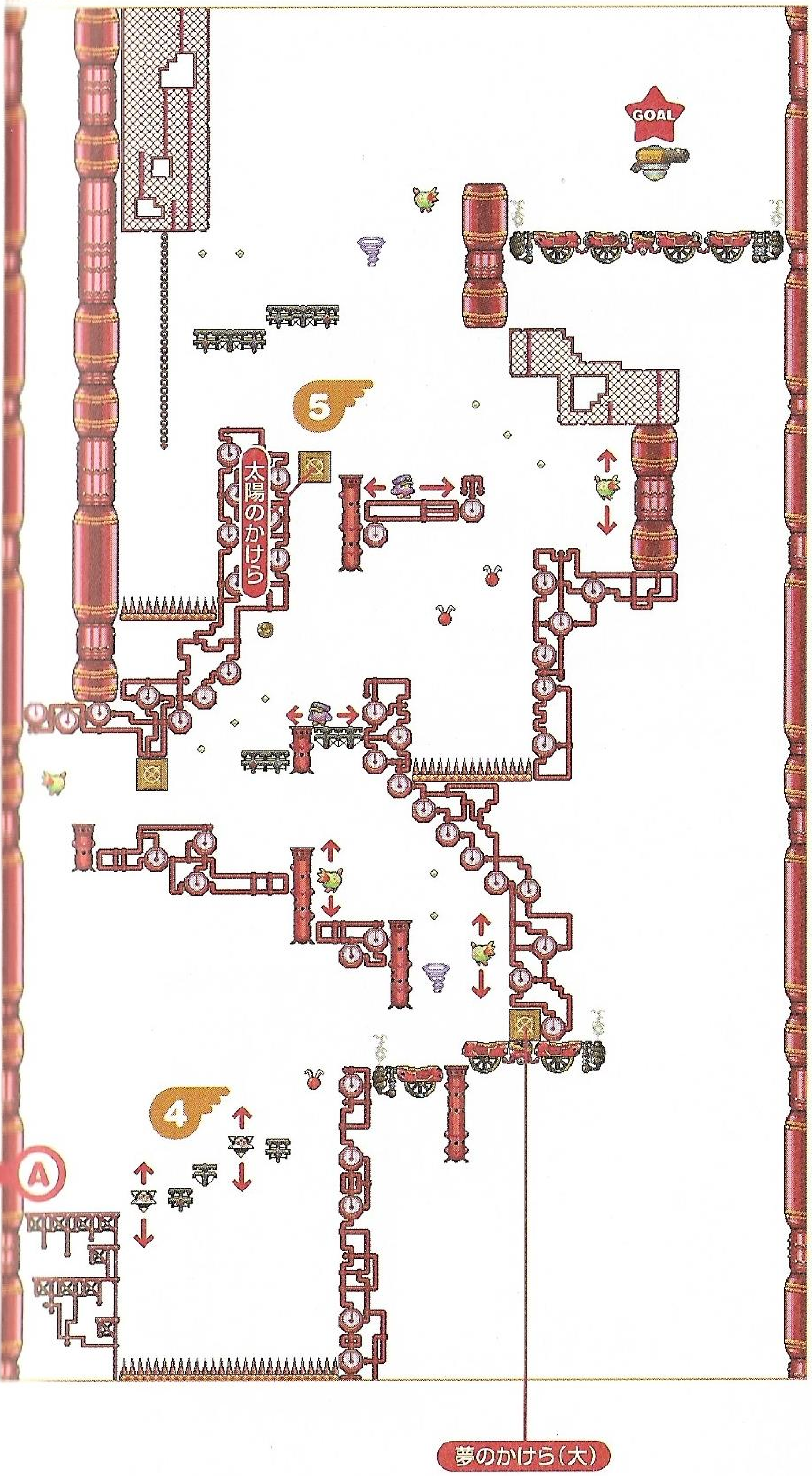
ふつうにのぼると時間がかかるロープも、ジャンプを活用することで、はやくのぼれるよ。画面外に出ないためにも利用しようね。





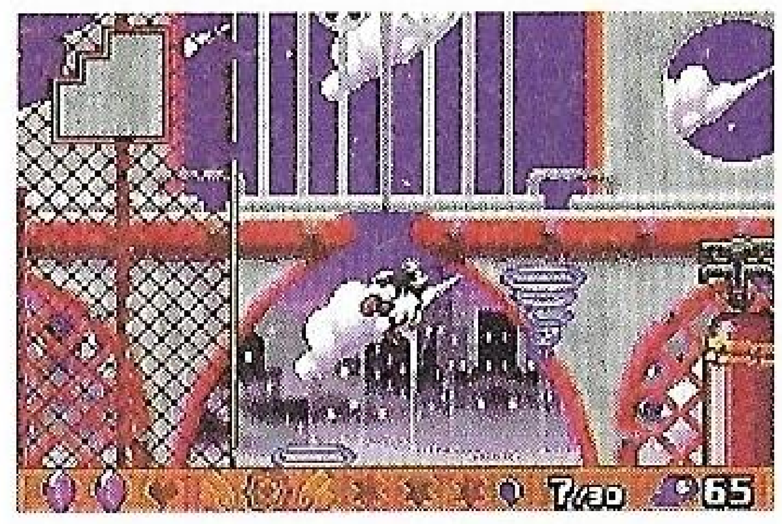
出てくるアイテム　×20　×2　×0　×1　×2　×0　×0

MAP#2



POINT 3 はばたきで位置を調節

3つのつむじ風をジグザグに進むことでつぎのエリアに進めるよ。飛び移りに失敗するとアウトなので、はばたきで位置を調節しながらのほうが安全だね。

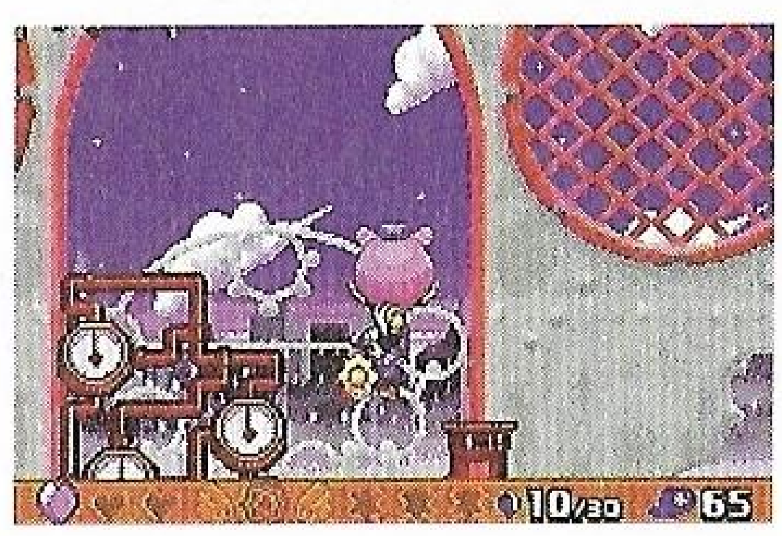


POINT 4 敵の動きにまどわされるな!

上下に移動するササルンは、下に移動した瞬間に飛ぼう。タイミング合わせに時間をかけないようにね。

POINT 5 アイテムを取るためには!?

木箱をこわしたらもう一度車掌ムゥをつかまえて太陽のかけらの上にジャンプ。アイテムを取ってから、2段ジャンプで左の足場に飛び移れば落ちずにすむよ。

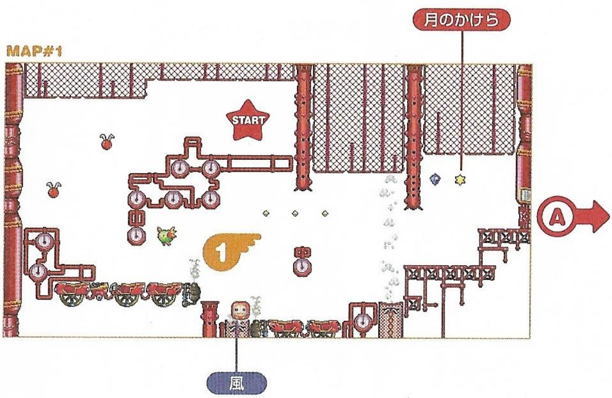


North Express

VISION 02-8

パズルビジョン

風とハコを使った移動をマスターしているかがカギとなるビジョン。とくにMAP#3のようにひとつのマップに風がふたつあるエリアは、風を使うタイミングや風をふさぐタイミングがとても重要なんだ。またハコを正確に投げるテクニックも必要なので、しかけの解きかたがわかっても進みにくくなっているよ。

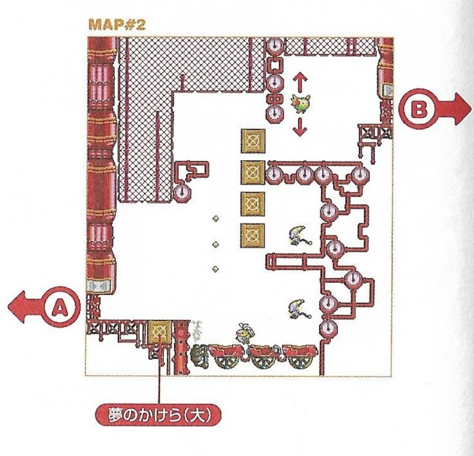


POINT 1

ときには風にたよらずに移動しなくちゃ!

風に乗ってあがっても、その先の天井が低くなっていて進めない。それならハコで風をふさいでしまえばいいんだ。写真の位置からハコを投げれば、飛んでいったハコが風をとめてくれるよ。



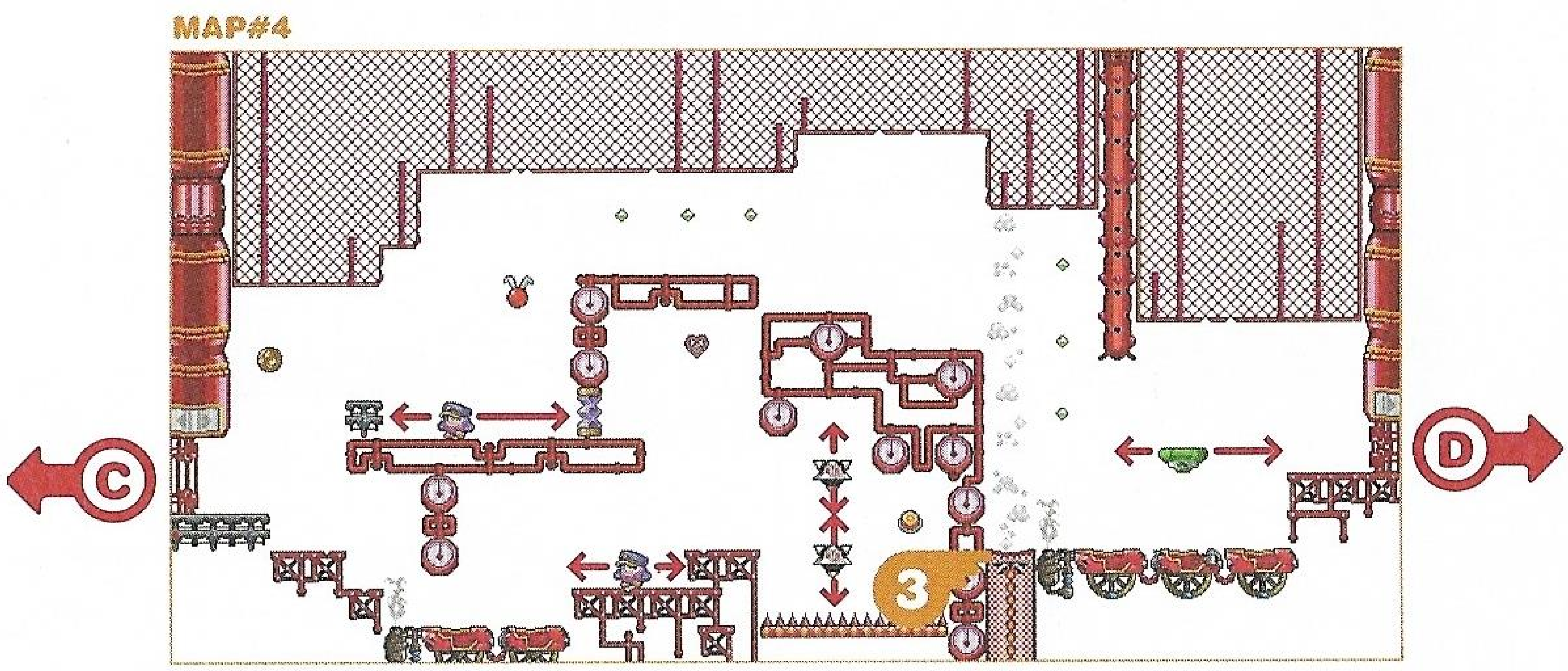


出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×1 ×2 ×0



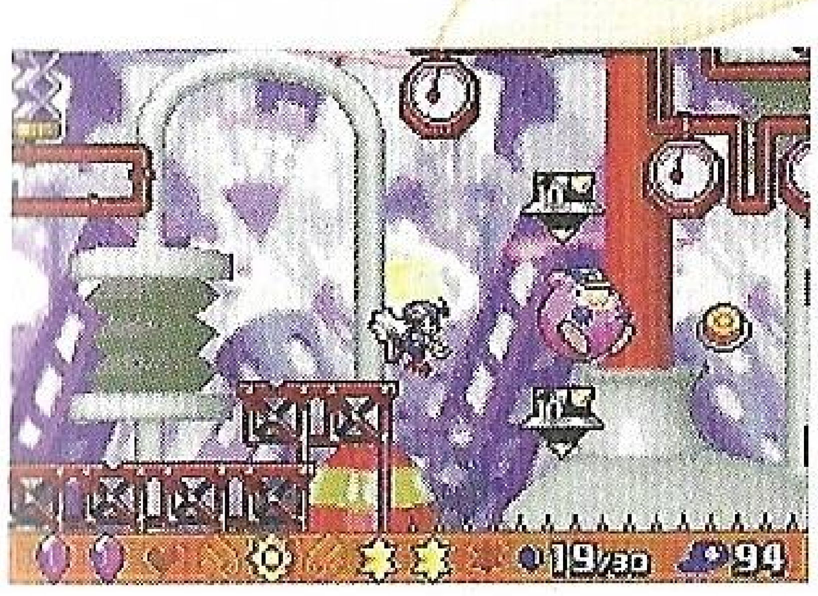
POINT 2
コントロールが問題となるよ

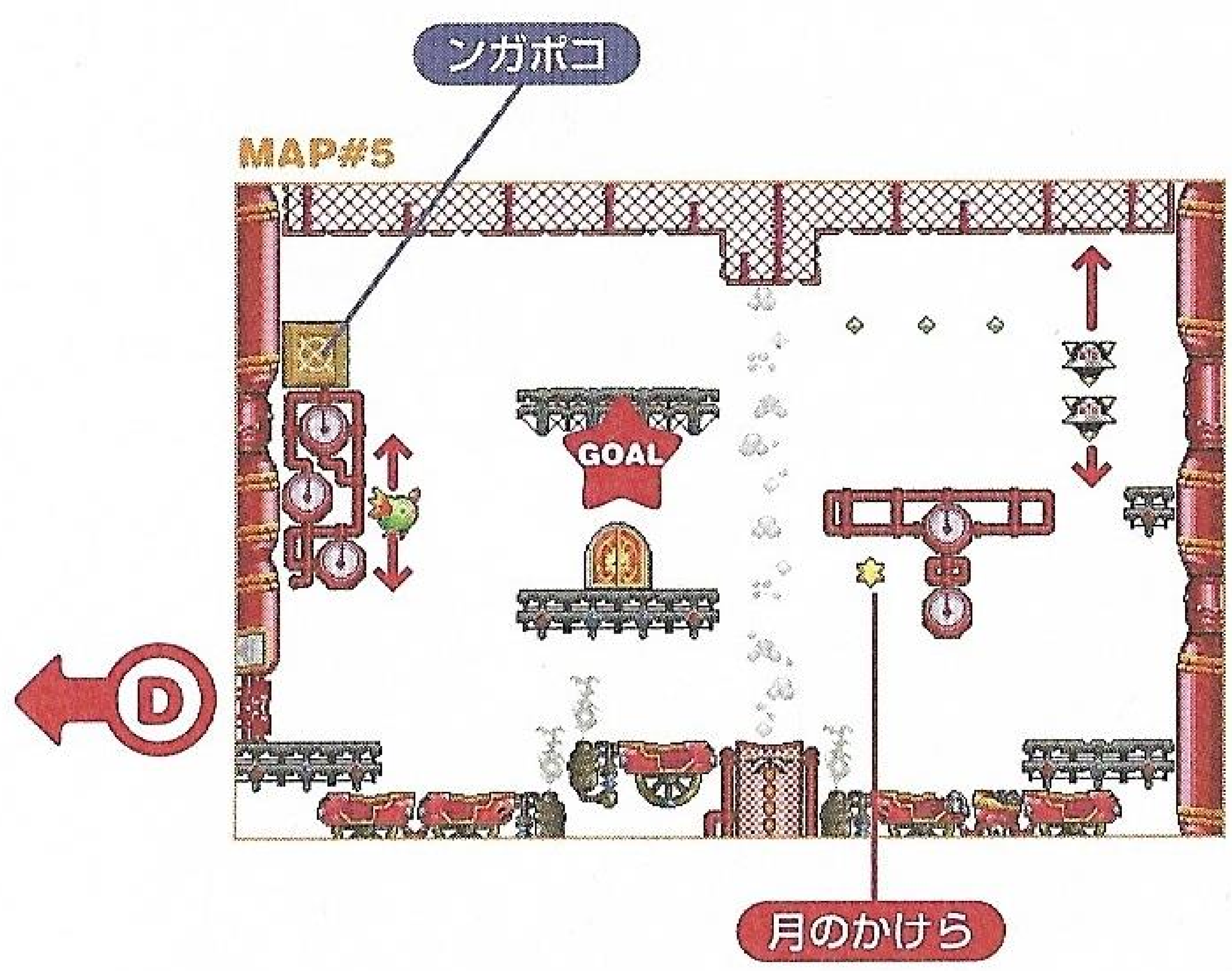
右側の風をとめてⒸを通るためには、左側の風の右にあるスキマにハコを投げないとダメなんだ。スキマのまえに立ってチョンとジャンプしてハコを投げると、うまく入れることができるよ。



POINT 3
サザルンのあいだをねらえ!

2体のササルンの先にシャッターを開けるスイッチが見える。これを押すにはササルンのあいだをねらって車掌ムゥを投げるしかないんだ。



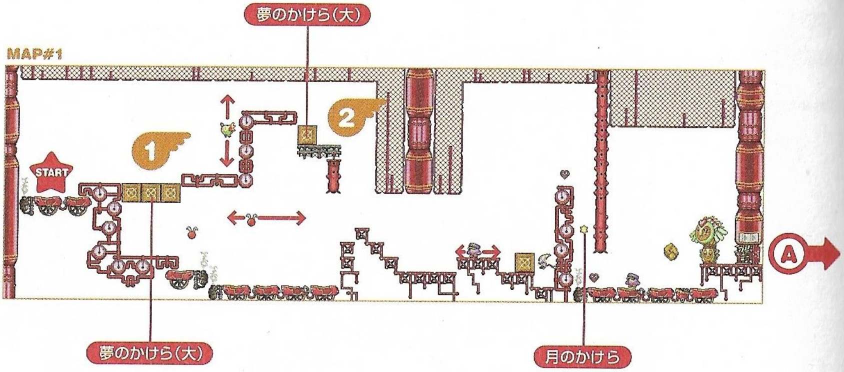


VISION 02-9 ボスビジョン

目標タイム 210:00　ベストタイム 169:21

1回戦の対戦相手はジョーカー。彼より先にゴールすれば勝ちだけど、コース途中でビンゴビンゴがジャマをするよ。さらに途中にはわかれ道が2ヵ所あり、どっちに進むかによってはロスタイムやアイテムの取り残しが起こる。くれぐれもコース決定は慎重に。

ボスのビンゴビンゴ攻略は62ページだよ



POINT 1 アイテムがある木箱だけをこわそう

夢のかけら(大)があるのは中央の木箱だけなので、こわす木箱をまちがえないようにしよう。



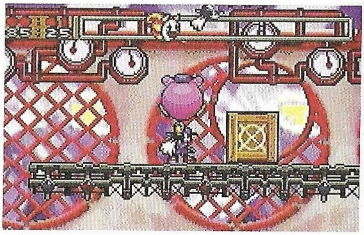
POINT 2 エルビルを使って急上昇しよう

ここへのぼるにはエルビルの力が必要だ。アイテムを取ったら右側からおりて時間短縮をねらおう。



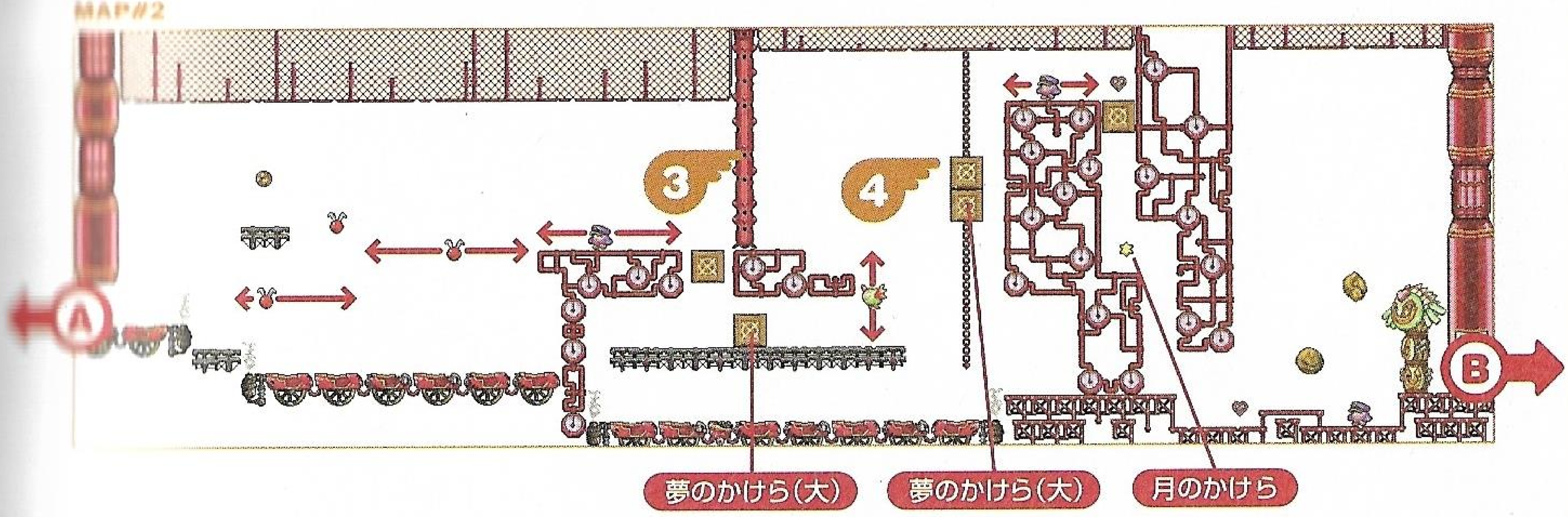
POINT 3 ムゥを持ったまま下におりるんだ

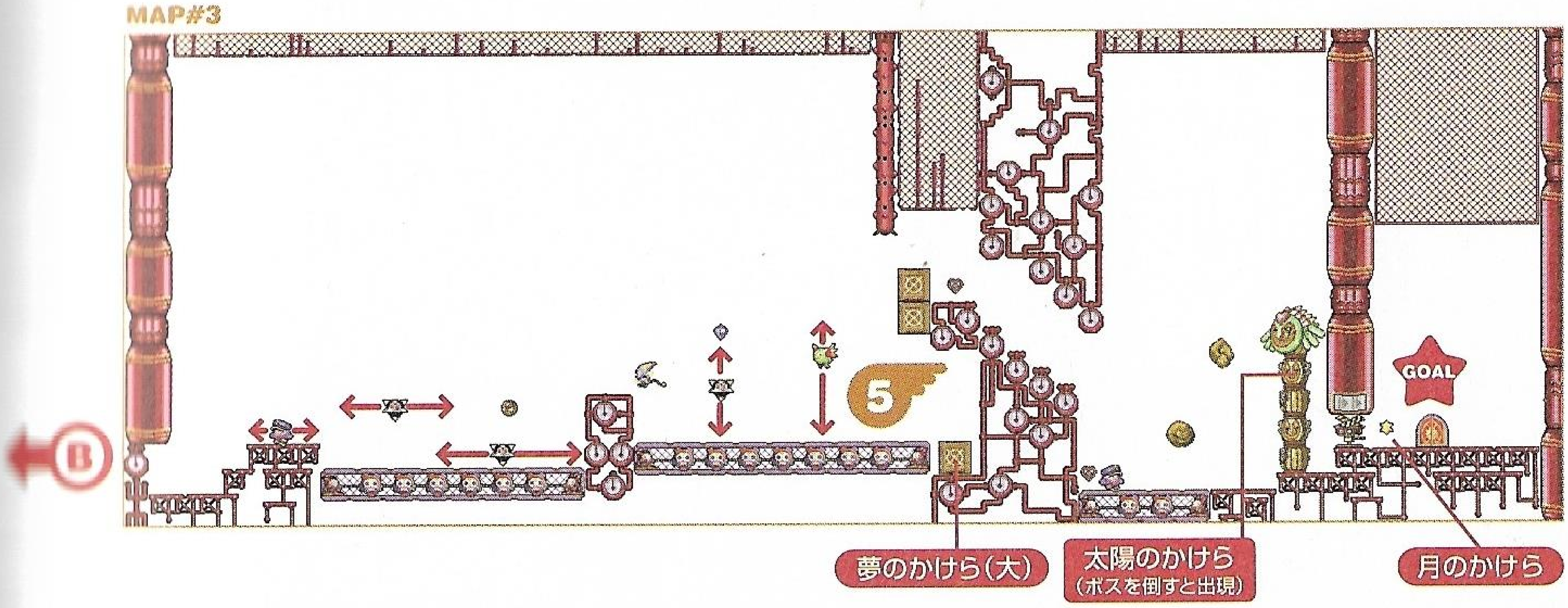
木箱をこわしたら、そのままおりずにもう一度車掌ムゥをキャッチしておこう。そうすれば下の木箱をすぐにこわして進めるので、結果的にショートカットすることができるんだ。もし取り忘れると下段から回ってフラムゥをつかまえなければならないので、その分の時間がもったいないよ。



出てくるアイテム

×0 ×6 ×3 ×1 ×2 ×6 ×3





POINT 4

よくねらって1回(かい)でこわすように



ロープの途中(とちゅう)に木箱(きばこ)があって、そのままだと上(うえ)にのぼれないし、1回(かい)でこわさないとタイムロスにもつながる。フラムゥをつかまえたら、写真(しゃしん)の位置(いち)からチョンとジャンプして、ふたつの木箱(きばこ)のあいだをねらって投(な)げるといいよ。

POINT 5

エルビルの力(ちから)でいっきに大(だい)ジャンプだ



ハートの置(お)かれている中段(ちゅうだん)の足場(あしば)にはふつうの2段(だん)ジャンプではとどかない。そこでエルビルを使(つか)うと、ジャマな木箱(きばこ)をこわしつつ上昇(じょうしょう)できるよ。そのまえに右下(みぎした)の木箱(きばこ)をこわして、夢(ゆめ)のかけら(大(だい))を取(と)るのも忘(わす)れずにね。

第1回戦 ボス攻略

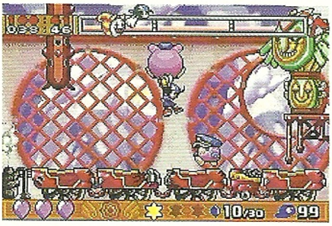
ビンゴビンゴ



頭とタルのボディで作られたトーテムポール型のボス、ビンゴビンゴとは合計3回戦うことに。1戦ごとにボディが長くなっていくけれど、弱点の頭をねらって敵をぶつけよう。

1戦目 頭をねらってムゥを投げろ!

ビンゴビンゴがはき出す岩は一度上にあがってから落ちてくる。この岩が地面にぶつかるとそこから車掌ムゥが現われるので、これをつかまえてぶつけよう。同じボディに2回あてると弱点の頭が下に落ちてくる。あとは弱点に車掌ムゥをぶつければ倒せるよ。



ボディをこわさないとジャンプしても頭までとどかない。だから、最初はボディに集中攻撃。

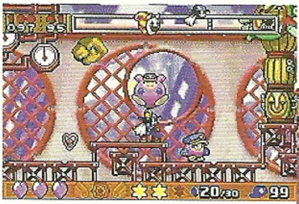
1UPゲットのチャンスを逃すな

第2、3戦では特定条件を満たしてボスを倒すと1UPが出現するおまけつきだ。やりかたはカンタン。第2戦ではいちばん下のタル、第3戦では下から2番目のタルをこわせばいいんだ。貴重なアイテムだから忘れずにゲットしよう。



2戦目 段差を利用すれば敵とぶつからなくてすむよ

第2戦も攻略法は同じ。ボディがひとつ分長くなっているけれど、ひとつこわせば頭をねらえるよ。それより気をつけたいのは地形。中央が1段高くなっているので、ここでムゥが落ちてくるのを待ちうけよう。くぼみで待つとムゥにはさまれてダメージを受けることが多いから要注意だよ。



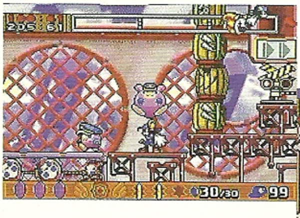
ボディをひとつこわしたら頭もねらえるけど、1UPがほしいならボディを攻撃。



1段高くなった足場からなら、ジャンプしなくてもボスのボディをねらえるんだ。

3戦目 ベルトコンベアで近づくムゥにも気をつけなくちゃ!

3戦目は床の半分以上がベルトコンベアになっている。しかも左から右に流れているので、ベルトコンベアの上に落ちた車掌ムゥがドンドン右側に集まってくるんだ。せまい場所に車掌ムゥが集まるとダメージを受ける危険性が高いため、2段ジャンプやはばたきでかわしつつ、ボスを攻撃しよう。



ベルトコンベアに乗って近づく車掌ムゥに注意して、ぶつかるのをさけよう。



ここまでくればあと一息。ジャンプして弱点の頭にムゥをぶつければ完全勝利だ!

チャンプへの道のり／The way to be champion

2回戦 デザートイースト

DESERT EAST | VISION 3-1~9



アミムゥ

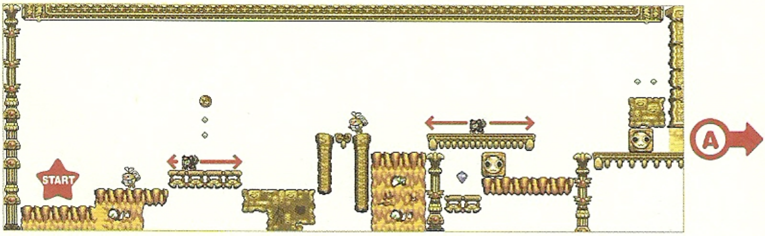
Desert East

VISION 03-1

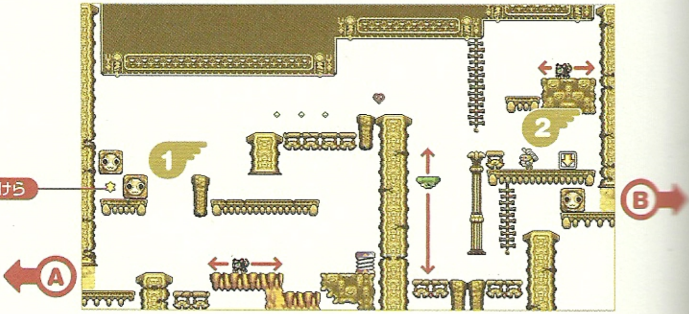
パズルビジョン

このビジョンから初登場する岩は風玉や敵をぶつけてもこわれない丈夫なしかけなんだ。こいつをこわすにはブッピィの爆発を利用するしかないよ。ブッピィはつかまるとカウントダウンをはじめ、ゼロになると大爆発するのが特徴だから、爆発するまえに岩のまえに置けば岩を消し去ってしまえるよ!!

MAP#1



MAP#2



POINT 1 ブッピィを持って大ジャンプ

ブッピィをつかまえたらバネに乗って左上の足場に移動。そのまま左スミまでいき、足場から左に投げる。岩をこわしたらアイテムを取りにいこう。

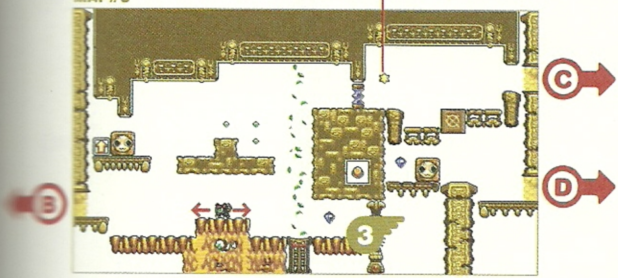
POINT 2 遠くの岩をこわしてみよう

先に上段でブッピィをつかまえたら爆弾ハコのヨコまで持っていく。写真のようにブッピィを置けば、爆風が矢印にそって移動して、下の岩をこわせるんだ。



でてくるアイテム ×15 ×3 ×3 ×1 ×1 ×1 ×0

MAP#3

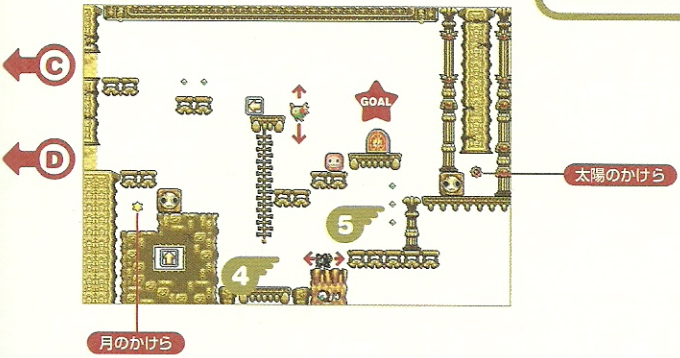


POINT 3 スイッチを押すには!?

風に乗って上に移動して左スミの岩をこわしたら、爆弾ハコを写真の位置にセットしよう。そのヨコにブッピィを置けば、爆風がカベのなかのスイッチまでとどくんだ。

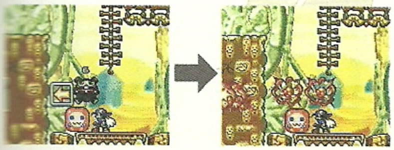


MAP#4



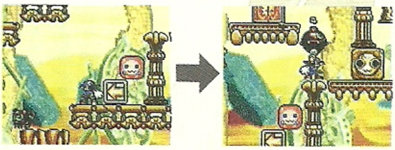
POINT 4 爆弾ハコの積みかたが成功のカギとなるんだ

爆弾ハコを使った連鎖爆発で岩をこわすのだけど、爆弾ハコを置いただけでは爆風がつながらない。まずはハコの上に爆弾ハコをずらして置き、そのヨコにブッピィを乗せるといいよ。



POINT 5 階段をつくってブッピィを運ぼう

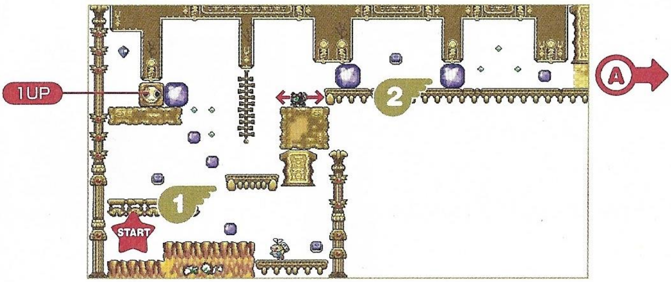
太陽のかけらのまえにある岩へは、ブッピィを持ったまま移動することができないよね。そこでハコと爆弾ハコをずらして置き、階段を作ろう。これでブッピィを岩のまえまで運べるよ。



Desert East VISION 03-②
パズルビジョン

カウントがゼロになると爆発するブッピィは、爆発するまえなら何度でも置きかえられるのが特徴。これを利用すればハコのかわりに据え置きスイッチをオンにしたり、時間差でスイッチを切りかえたりすることもできるんだ。とはいえ、爆発にまきこまれないように残り時間には注意して運ぶようにしようね。

MAP#1



MAP#2



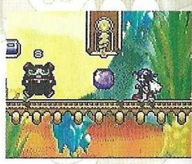
POINT 1 ブッピィの爆発でスイッチを切りかえよう

ブッピィをスイッチのヨコに置いて写真の位置で待つ。爆発でスイッチが切りかわったら上にいこう。



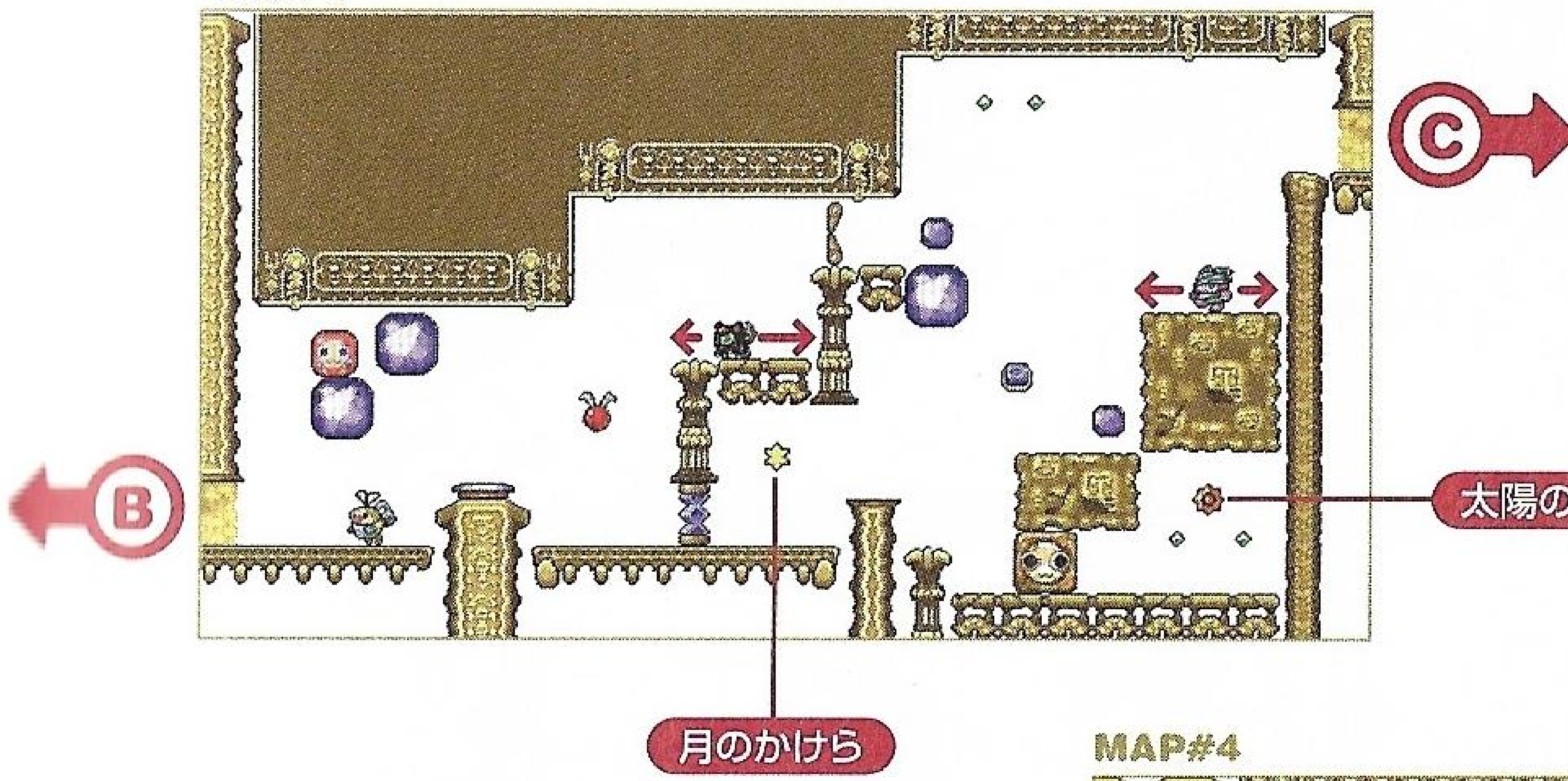
POINT 2 時間差爆発で先に進むんだ

写真のようにブッピィを置き、先に進もう。爆発すると拡縮ブロックが小さくなって、Ⓐへ進めるよ。

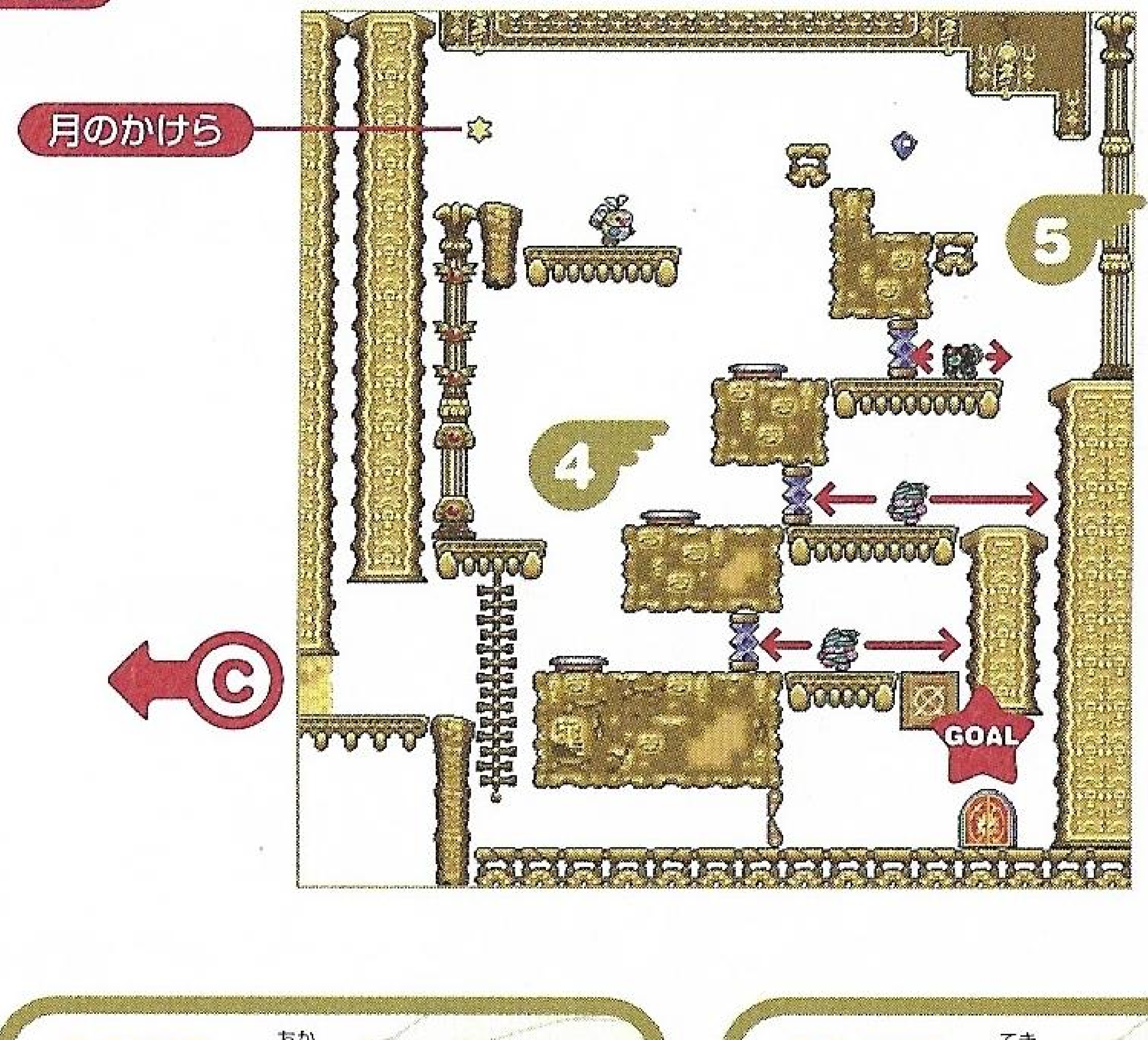


出てくるアイテム ×15 ×3 ×3 ×1 ×1 ×1 ×0

MAP#3



MAP#4



POINT 3 ハコの配置が重要なんだ

ハコは拡縮ブロックの上、爆弾ハコはスイッチの上に配置し直す。そしてブッピィを爆弾ハコのヨコにおけば、爆発後に下に進めるよ。落ちたハコは足場に利用しよう。



POINT 4 近づくまではジッと待つこと

据え置きスイッチの上で待っていると開いたシャッターをくぐってマミムゥが近づくので、これをつかまえて2段ジャンプ。これをくりかえしてブッピィをつかまえたら、下段の据え置きスイッチの上に置こう。あとはシャッターをくぐってマミムゥをつかまえ、ゴールの真上にある木箱をこわしたら、そのままゴールにたどりつけるよ。

POINT 5 敵のうしろにまわりこもう

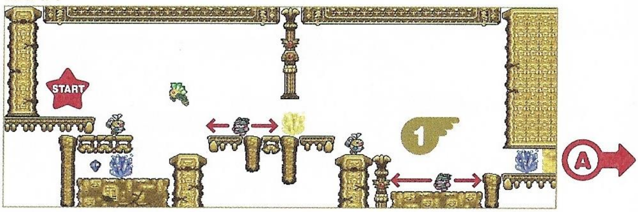
上段の夢のかけら(大)や月のかけらを取る場合ブッピィをつかまえるまではPOINT4と同じ。ただしつかまえたブッピィは上段の据え置きスイッチに置き、シャッターをくぐって右に移動しよう。爆発すると、すぐ近くに新しいブッピィが現われるから、それで2段ジャンプして上段へ。あとは足場伝いにアイテムを集めるだけだ。

Desert East

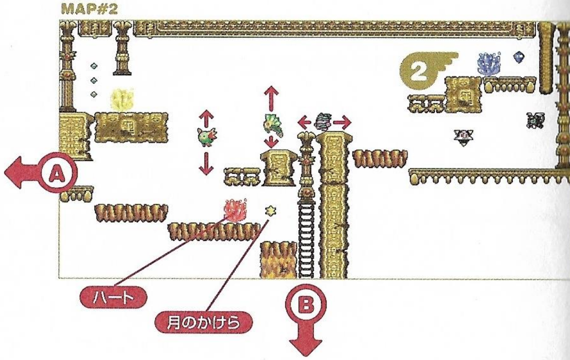
VISION 03-3 パズルビジョン

このビジョンから出現するリクリとリクリ岩はふたつでワンセットになっているのが特徴。リクリは敵にぶつけると黄→青→赤と色が変わるので、同じ色のリクリ岩にぶつけるとその岩をこわすことができるんだ。これでジャマなリクリ岩を消せるけど、色をかえるためにエリア内を動きまわるはめになるよ。

MAP#1



MAP#2



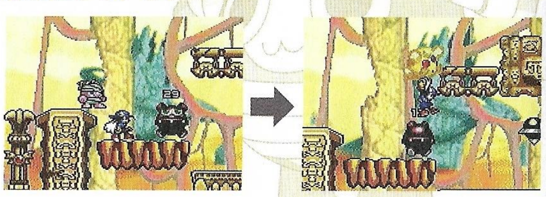
POINT 1 2段ジャンプで色を変えてみる

リクリを持ったまま敵の上で2段ジャンプすると、下に落ちたリクリが敵とぶつかり、色が変わってもどってくるんだ。けっこう重要なテクニックだよ。

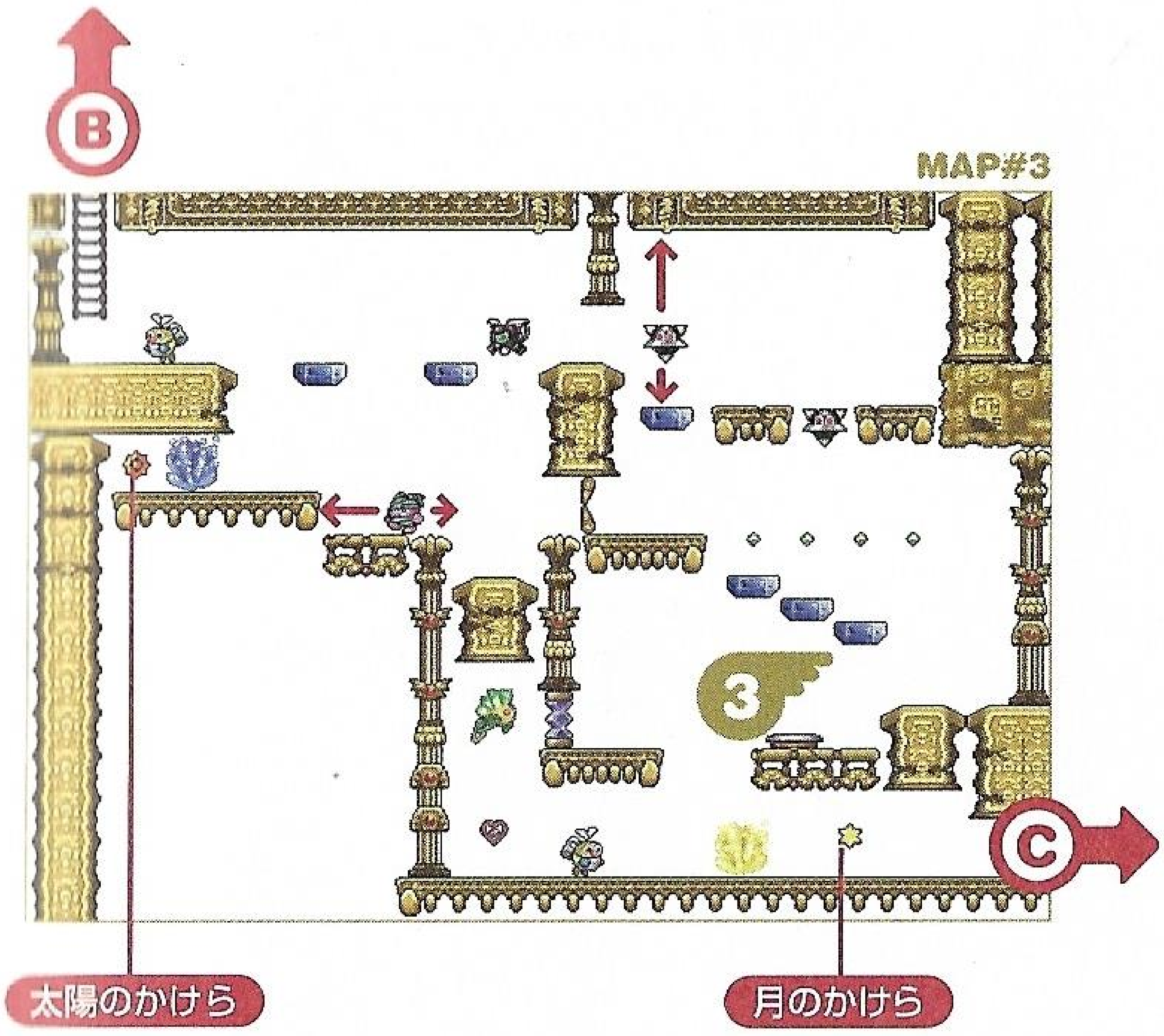


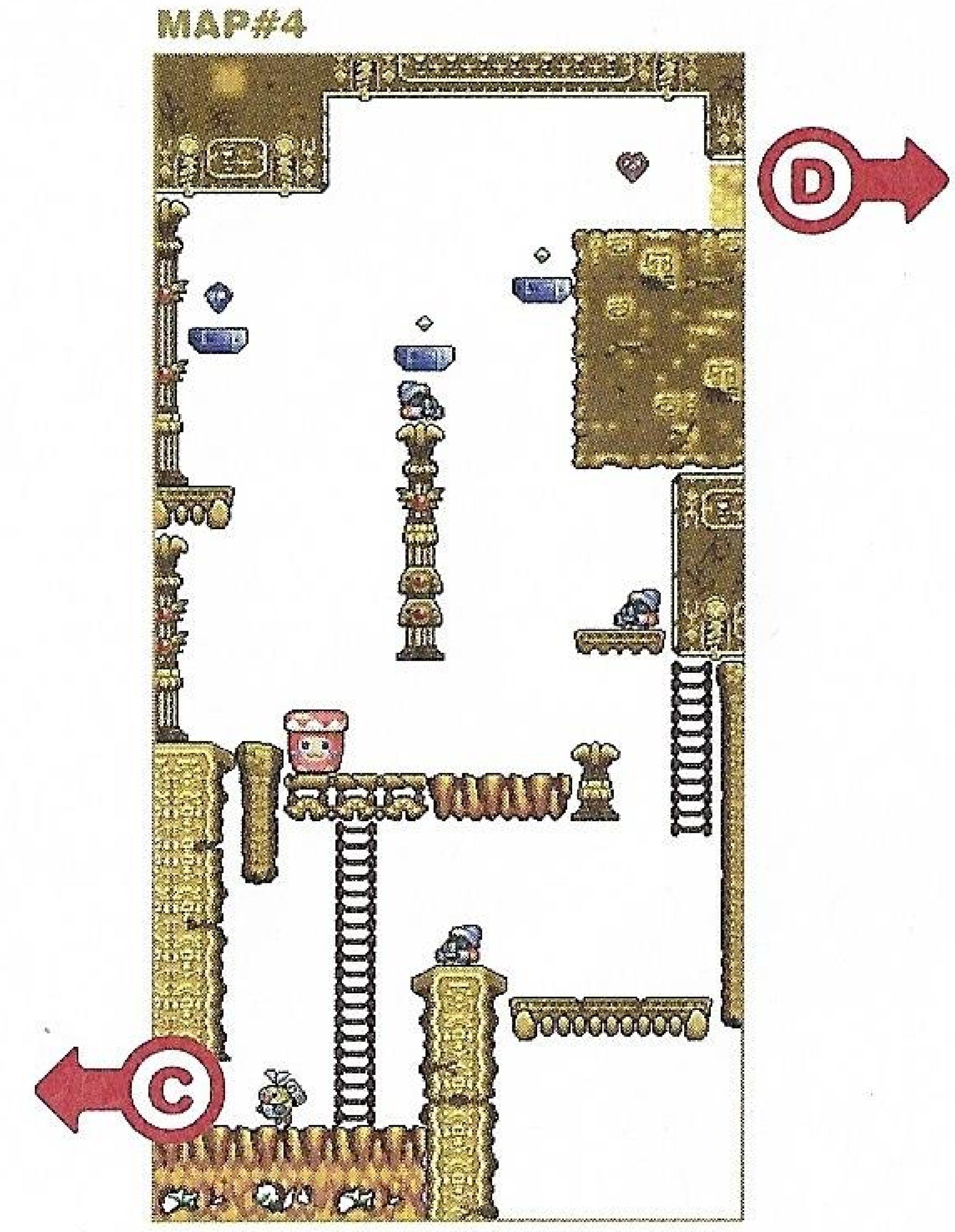
POINT 2 ブッピィをジャンプ地点にセットしよう

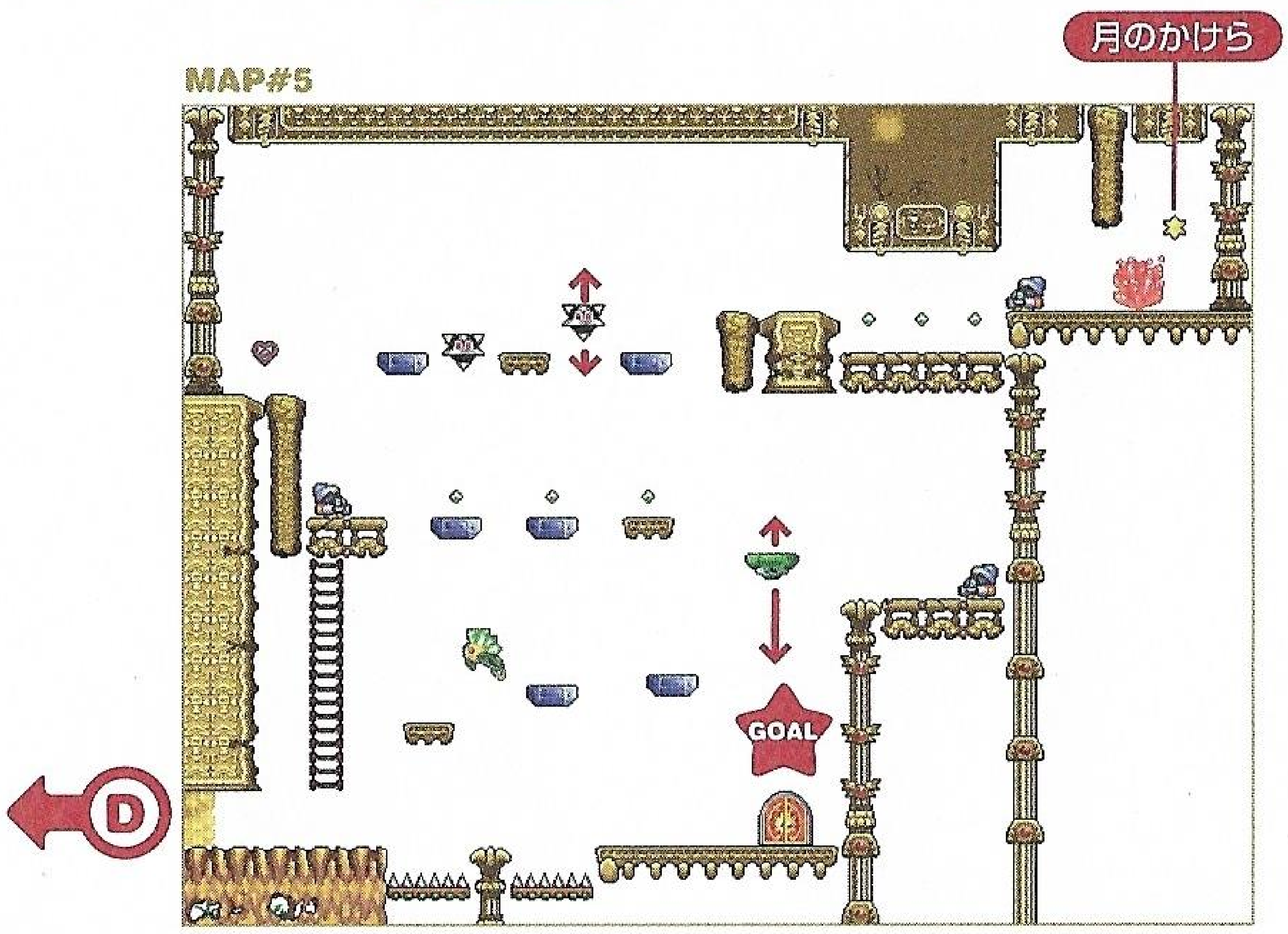
ブッピィを写真の場所に置いたら、リクリをつかまえ、黄色にしてからブッピィの上で2段ジャンプ。これで青色のリクリがもどってくるので、リクリ岩をこわせるよ。



出てくるアイテム ×15 ×3 ×3 ×1 ×0 ×4 ×0







POINT 3

爆発するまえにリクリをつかまえよう

ブッピィを据え置きスイッチの上に置き、爆発するまえにリクリをつかまえてブッピィに投げる。マミムゥにぶつける場合は一方通行の手まえから投げ、そのあとを追おう。

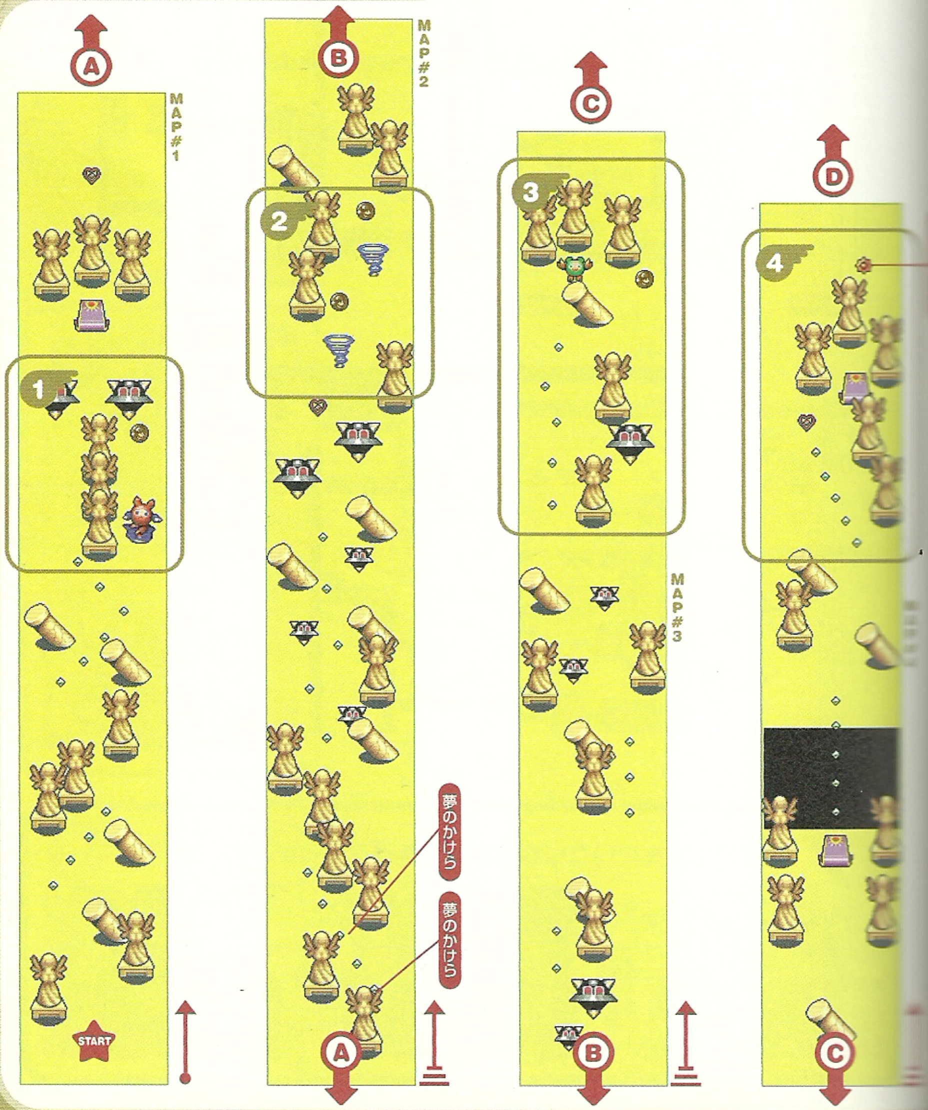


Desert East

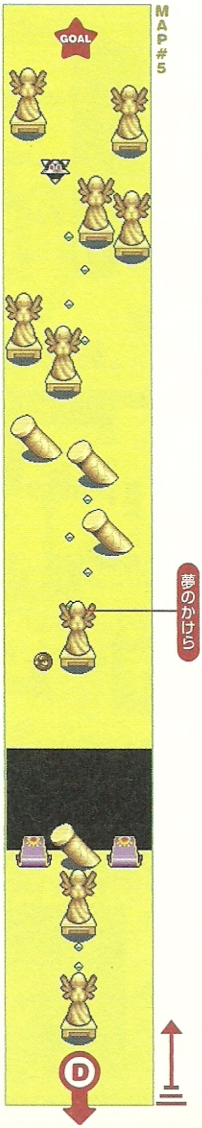
VISION 03-4

アクションビジョン

ここの3Dフロートボード面は、障害物やアイテムの配置が特徴。障害物がななめに設置されているので、こまかく操作しないとよけきれないんだ。さらに、ふたまたにわかれたコースの先に敵が配置されていることもあるので、とっさのジャンプや移動しつつ敵をキャッチといったテクニックも重要になるよ。



でてくるアイテム ×50 ×0 ×0 ×1 ×5 ×3 ×0



POINT 1 ジャンプ? それともすり抜け?

メガササルンは2段ジャンプでよけられるだけでなく、2体のあいだをすり抜けることもできるんだ。



POINT 2 つむじ風まかせで空中を移動しよう

つむじ風にふれるとクロノアは空中へ。✚ボタンでつむじ風伝いに移動すれば、障害物もこわくないよ。



POINT 3 いきどまりでも大丈夫!

障害物が道をふさいでいるけれど、手まえの敵で2段ジャンプをすればノーダメージで抜けられるよ。



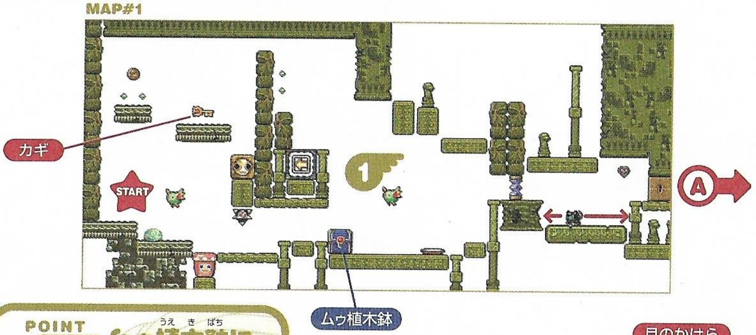
POINT 4 太陽のかけらを手に入れるには?

アイテムを取るにはクロノアの高さが重要。ジャンプしてちょっと落ちたところではばたくといいよ。



Desert East
VISION 03-5
パズルビジョン

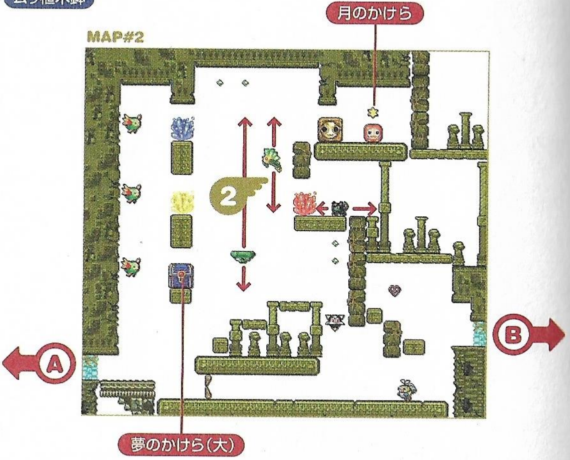
ステージ全体がうすぐらく、クロノアのまわり以外はハッキリ見ることができないんだ。さすがに敵の位置はわかるけれど、夢のかけらを見落としやすいのが問題だよ。アイテム集めのコンプリートをめざすなら、マップとじっくり見くらべて、ゴールするまえに取り残しがないようにしなくちゃね。



POINT 1 ムゥ植木鉢にブッピィを!

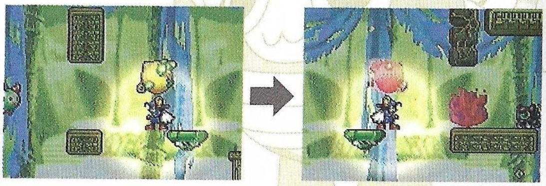
ムゥ植木鉢でシャッターを開けてブッピィをつかまえ、ムゥ植木鉢を左スミへ。そこでブッピィを植え、上に移動したブッピィを爆弾ハコの上に置こう。



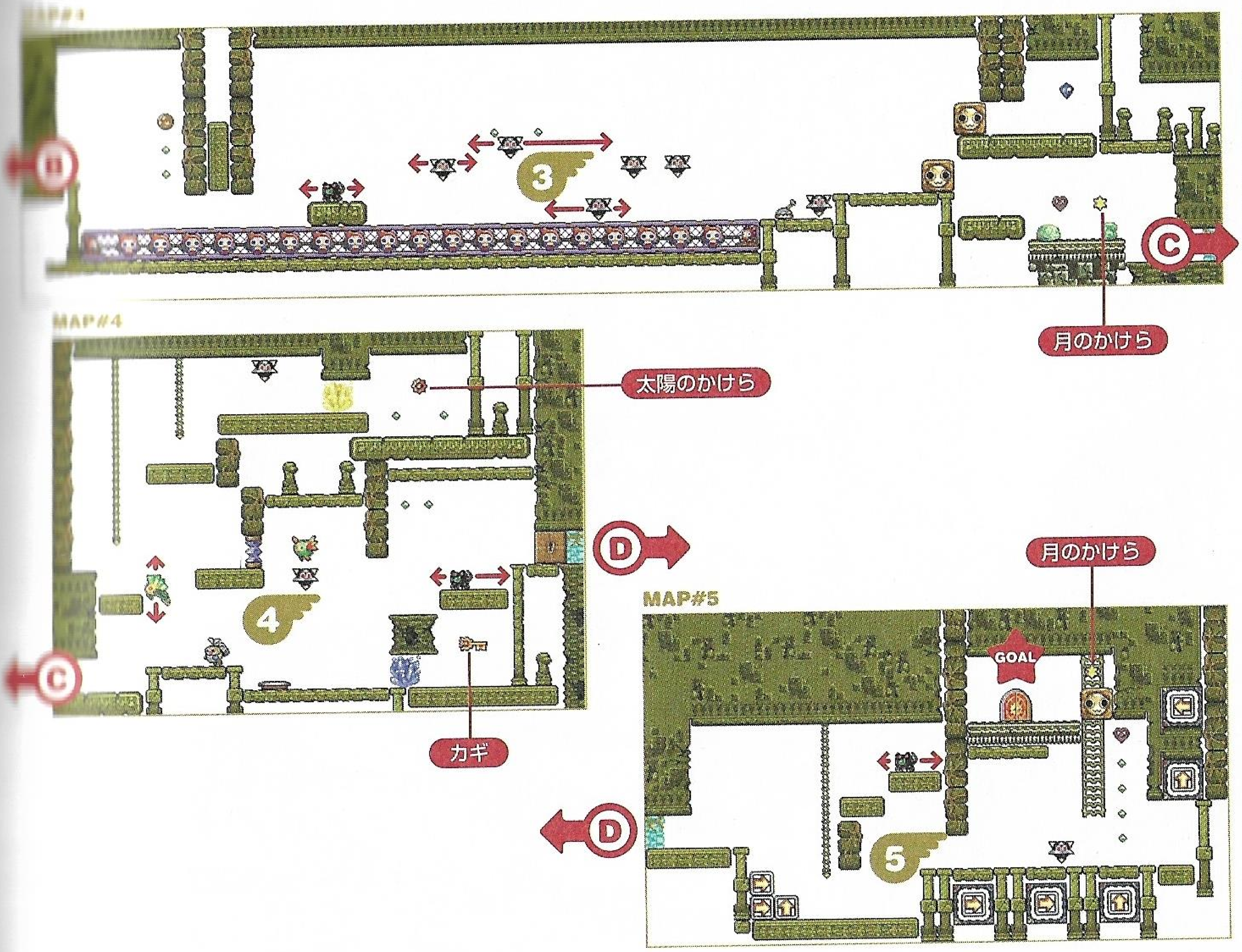


POINT 2 上下に動く床に乗って、フラムゥをねらいうちだ!!

動く床に乗ってリクリをつかまえたら、左側にいるフラムゥにリクリをぶつけよう。いちばん下のフラムゥからねらうようにして、こわしたい岩の色にかえていこう。



出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×2 ×4 ×2



POINT 3 ササルンにふれないようにブッピィを運ぶんだ

ベルトコンベアのスイッチを切りかえ、ベルトコンベアにブッピィを乗せよう。下段のササルンの手まえで持ちあげてジャンプで飛びこえ、また置けば途中で爆発させずに岩まで運べるよ。

POINT 4 リクリがもどるまえにジャンプでロープをかけのぼれ

ブッピィを据え置きスイッチの上にセットしたら、開いたシャッターの左からリクリをフラムゥに投げる。リクリがもどるまえにすばやくロープをのぼれば、黄色のリクリ岩をこわせるよ。

POINT 5 爆弾ハコを連鎖させて岩まで爆風をのばせう



まずは矢印が右向きの爆弾ハコを右へ投げて足場にしよう。つぎに写真のように矢印の向きに注意して爆弾ハコをふたつセット。あとは足場にした爆弾ハコのヨコにブッピィを置く。すると爆風の連鎖が続いて岩がこわせるんだ。

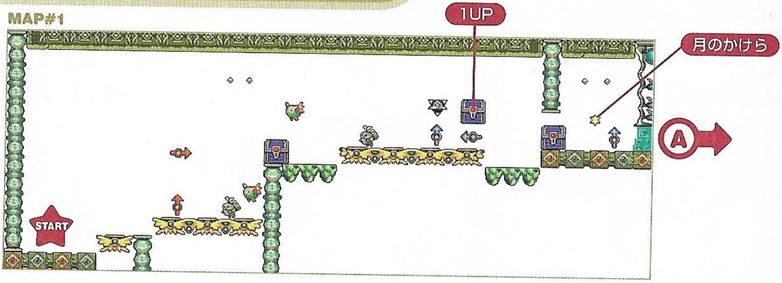
Desert East

VISION 03-6

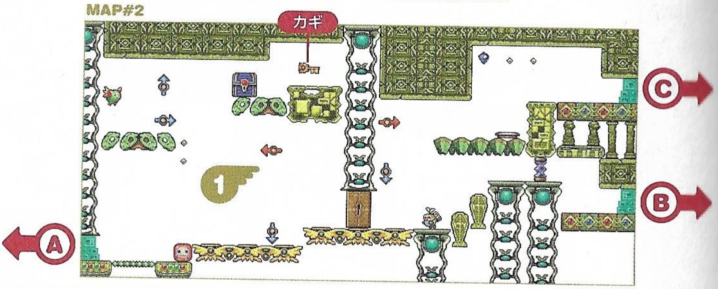
アクションビジョン

矢印パネルに敵やハコを投げると、矢印の向
いているほうに投げたものが飛んでいく。こ
の特徴を使えば手のとどかない場所にもの
運ぶこともできるんだ。しかも矢印パネル
(青)は4方向に向きを変えられるので、飛ん
でいく方向を指定できるよ。矢印パネルの向
きによっては無限ループも可能ってわけだ。

MAP#1



MAP#2



POINT 1 ハコの上に乗って楽チン空中移動

矢印パネル(青)の向きを上にしたら、ハコを持って矢印パネル(青)の上で2段ジャンプ。すると移動してきたハコに乗って空中移動ができるよ。ハコに乗りながらジャンプすれば、ふつうのジャンプではとどかない左上にもいけるんだ。



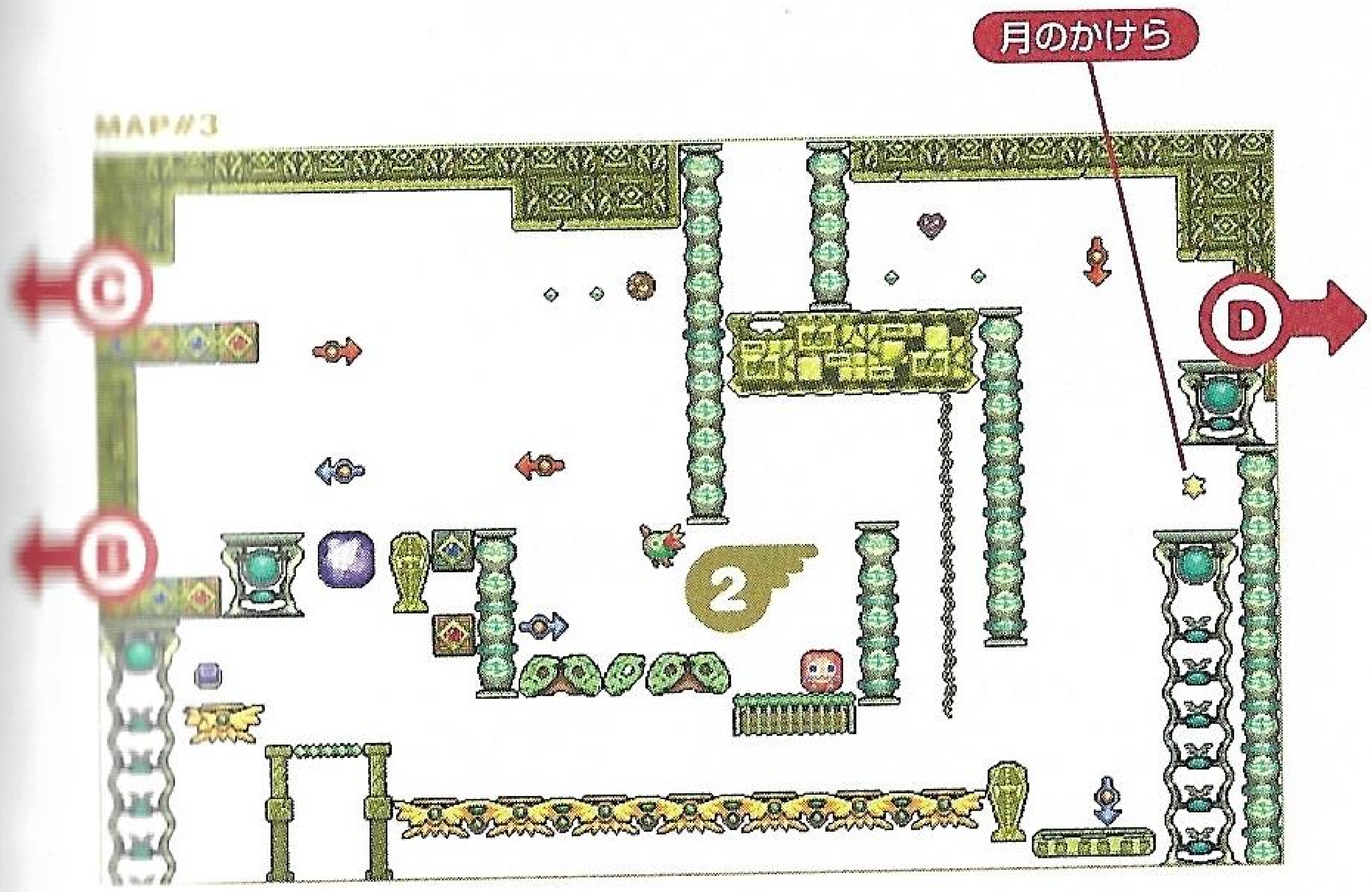
POINT 2 ハコを右下に持っていくには!?

Ⓓの通路を進むにはハコをエリアの右スミに運ぶ必要がある。そのため、ハコの左にある矢印パネル(青)を上に向け、ハコに乗って空中移動しよう。あとはハコを拡縮ブロックの上に置き、下段にあるスイッチを押せば、右スミに運べるよ。

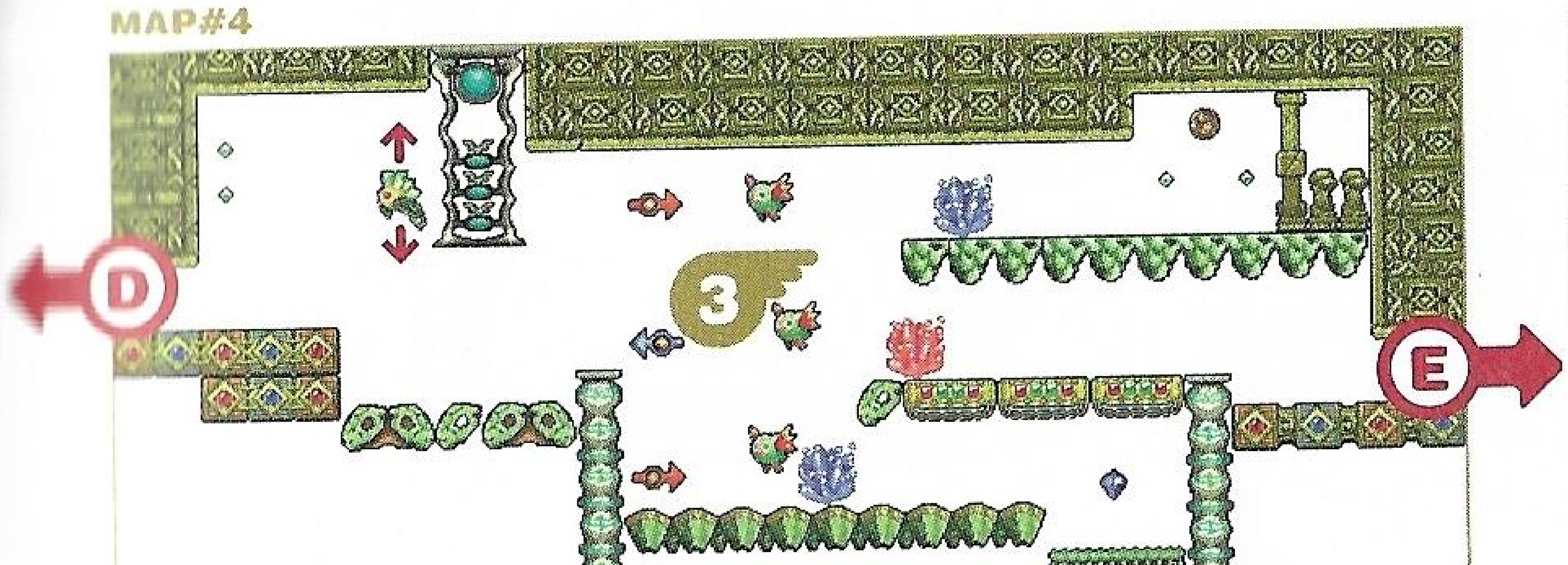


…アイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×4 ×2 ×1

MAP#3



MAP#4



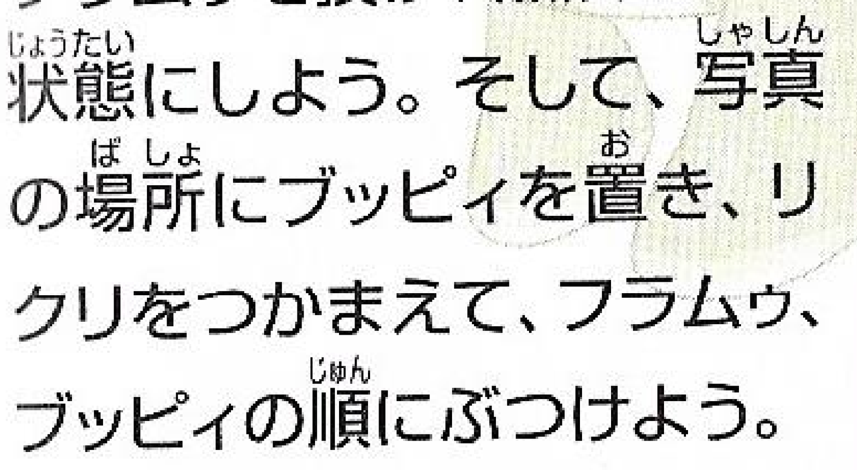
POINT 3
矢印パネルの向きを切りかえよう

まずは矢印パネル(青)を上向きにしてからリクリを投げて、もどってくるまえに矢印の向きを下にかえよう。もどってきたリクリをもう一度矢印パネル(青)に投げ、もどってくるまえに矢印を右向きにかえる。あとはもう一度投げれば赤いリクリになるので、正面のリクリ岩にリクリを投げよう。

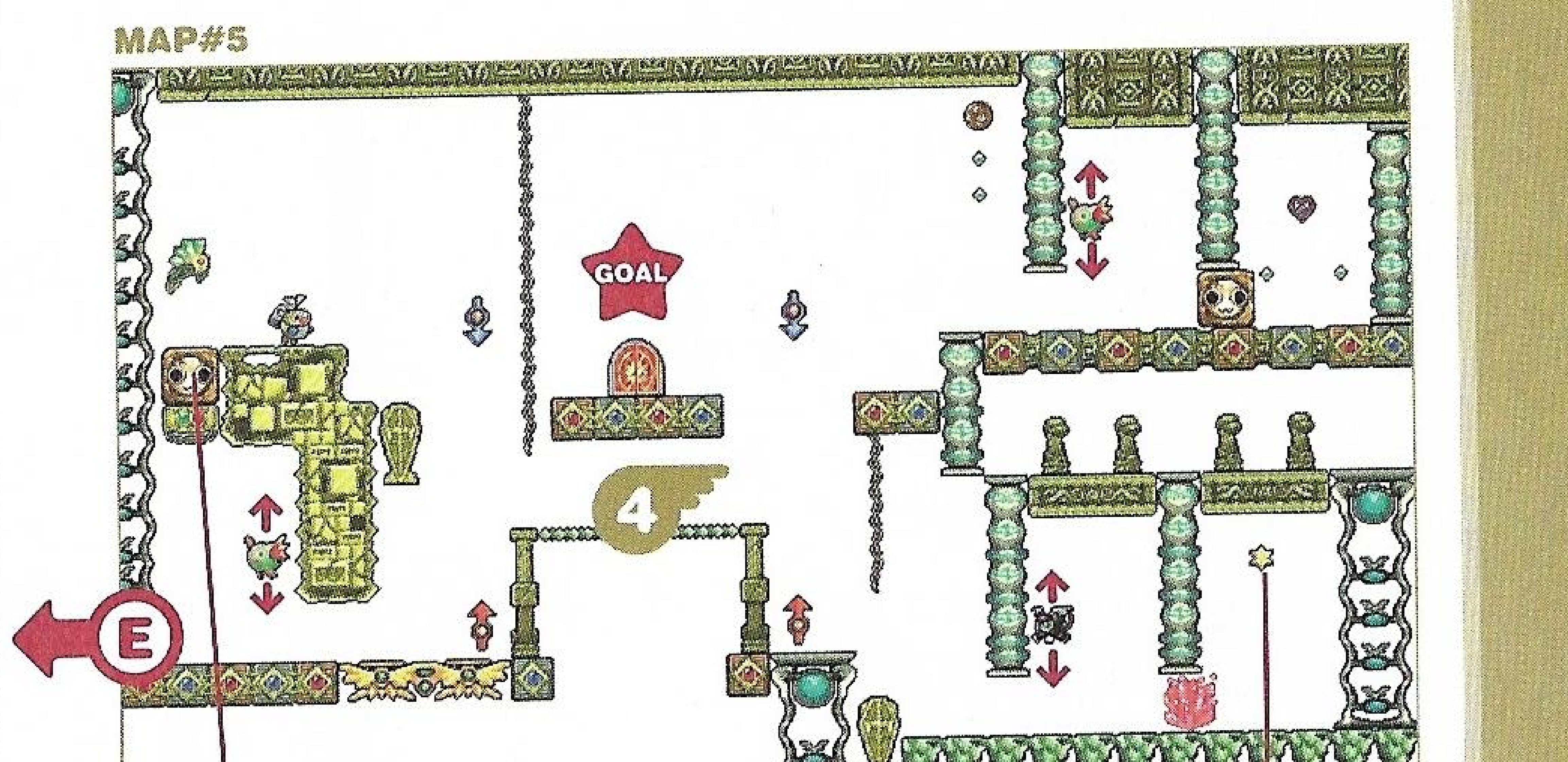


POINT 4
矢印パネルで敵をつかまえよう

リクリを赤色にするため、左右の矢印パネルにそれぞれフラムゥを投げ、無限ループ状態にしよう。そして、写真の場所にブッピィを置き、リクリをつかまえて、フラムゥ、ブッピィの順にぶつけよう。



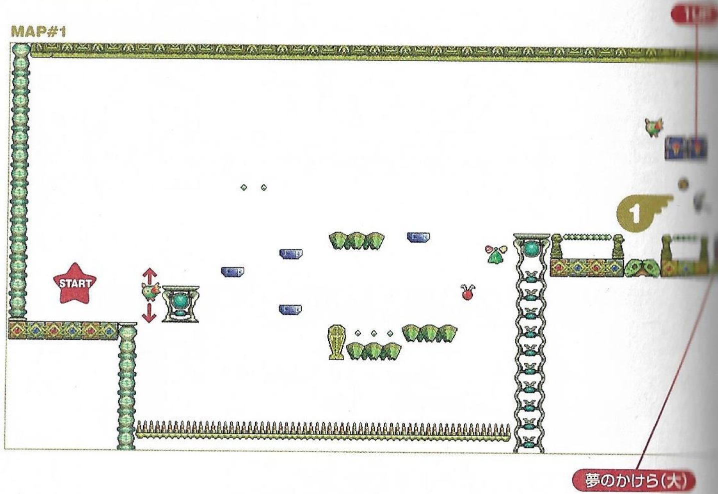
MAP#5



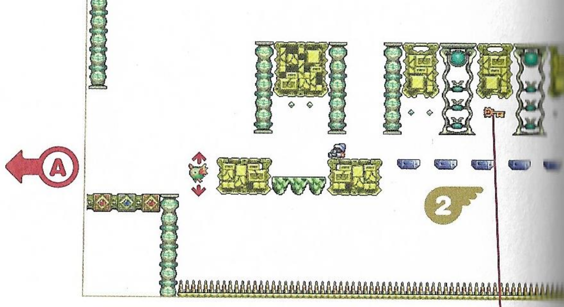
Desert East
VISION 03-7
アクションビジョン

強制スクロールするだけでなく、消える床があちこちにあるため、床の上で立ちどまってしまってしまうと危険だよ。タイミングを合わせるときでもできるだけ短時間で動くようにしよう。さらにほとんどのアイテムは2段ジャンプでないととどかない場所にあるので、すばやく敵をつかまえることも重要なんだ。

MAP#1

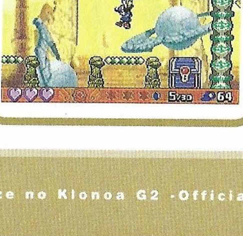


MAP#2



POINT 1
エルビルで宝箱をこわせ

2個の宝箱のあいだをねらってエルビルを使った体あたりで同時に破壊。落ちながらフラムゥをつかまえ、下の宝箱もこわすんだ。あとはエルビルで右上にいこう。



出てくるアイテム ×20 ×2 ×0 ×1 ×4 ×3 ×1

POINT 2 消える床のしかけに注意！

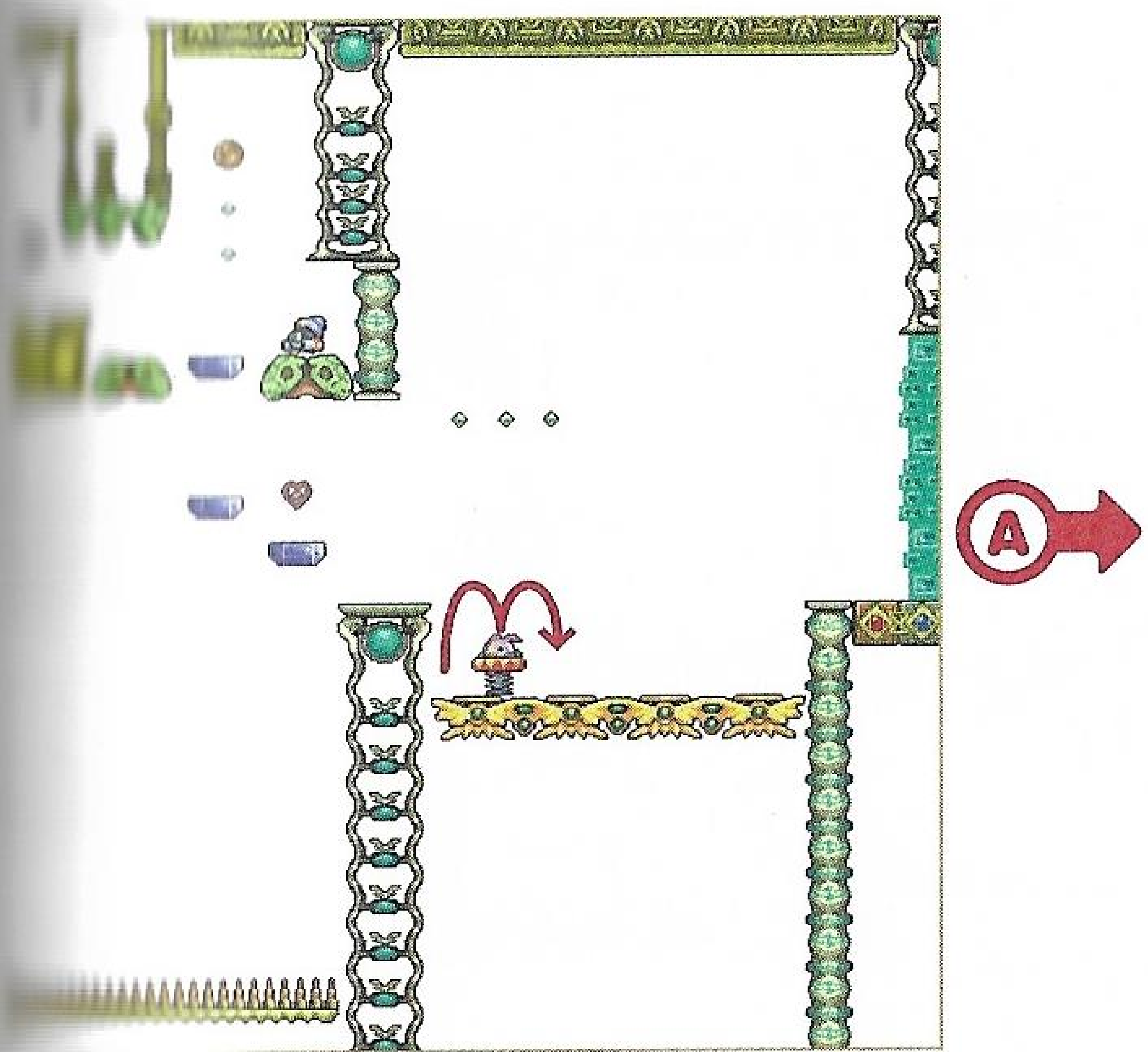
アイテムを取ったらはばたきで時間をかせごう。すぐに進もうとしても、画面のスクロールが遅いため、床が消えてしまうよ。

POINT 3 いつまでもテットンにぶらさがらない

テットンで飛びつつ宝箱のヨコに密着したら、テットンを投げて宝箱をこわそう。これなら、足場に移れてアイテムも取れる。

POINT 4 矢印パネルを使ってフラムゥをつかまえておく

矢印パネルの上で2段ジャンプし、足場の上から無限ループ状態のフラムゥをキャッチ。あとは2段ジャンプで右上にいこう。





Desert East

VISION 03-8

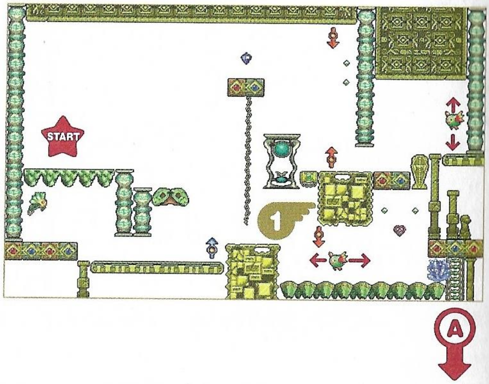
パズルビジョン

ブッピィと爆弾ハコを使った爆発、リクリとリクリ岩、矢印パネルを使って再度敵をつかまえるといったしかけを組み合わせて進むことになる。ひとつひとつのトラップは単純だけど順番をまちがえると解けないことも多いんだ。ハマッてしまったら"ここからやりなおす"を選んで、もう一度チャレンジしよう。

POINT 1 もどるまえにロープをのぼれ

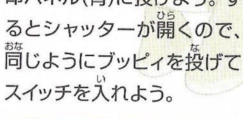
まずは上段の矢印パネルにフラムゥを投げ、矢印パネルのあいだでループさせておく。つぎにリクリをつかまえたら、下段にある下向きの矢印パネルを経由してフラムゥにぶつけよう。このとき、リクリがもどるまえにロープをのぼっておくことが重要。あとはループさせておいたフラムゥにリクリをぶつければ、青いリクリになるよ。

MAP#1

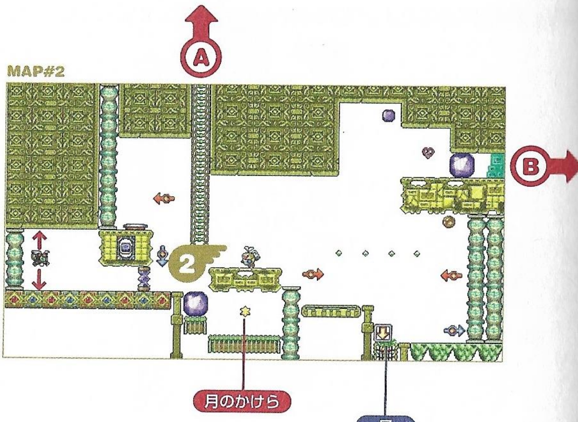


POINT 2 爆弾ハコでスイッチオン！

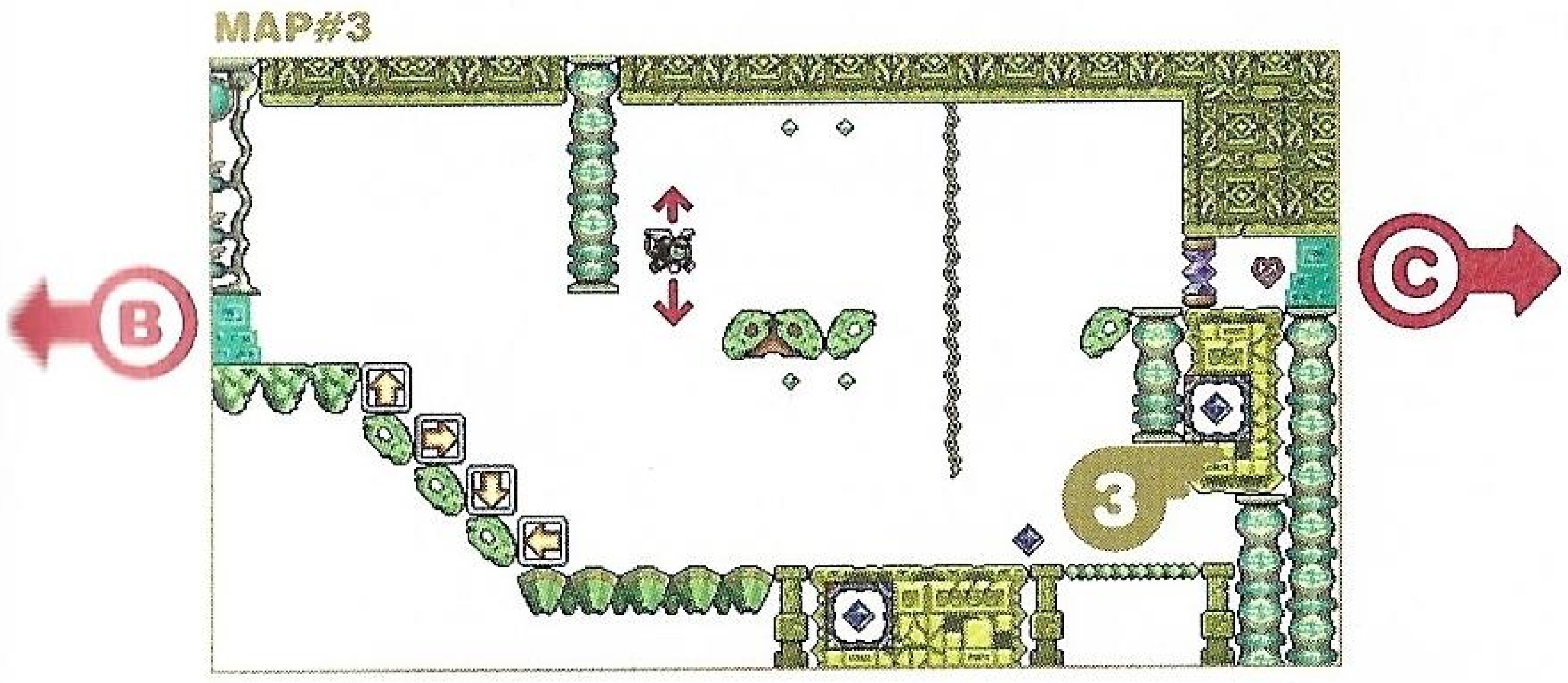
右下の爆弾ハコを運び、写真のように上向きにした矢印パネル(青)に投げよう。するとシャッターが開くので、同じようにブッピィを投げてスイッチを入れよう。



MAP#2



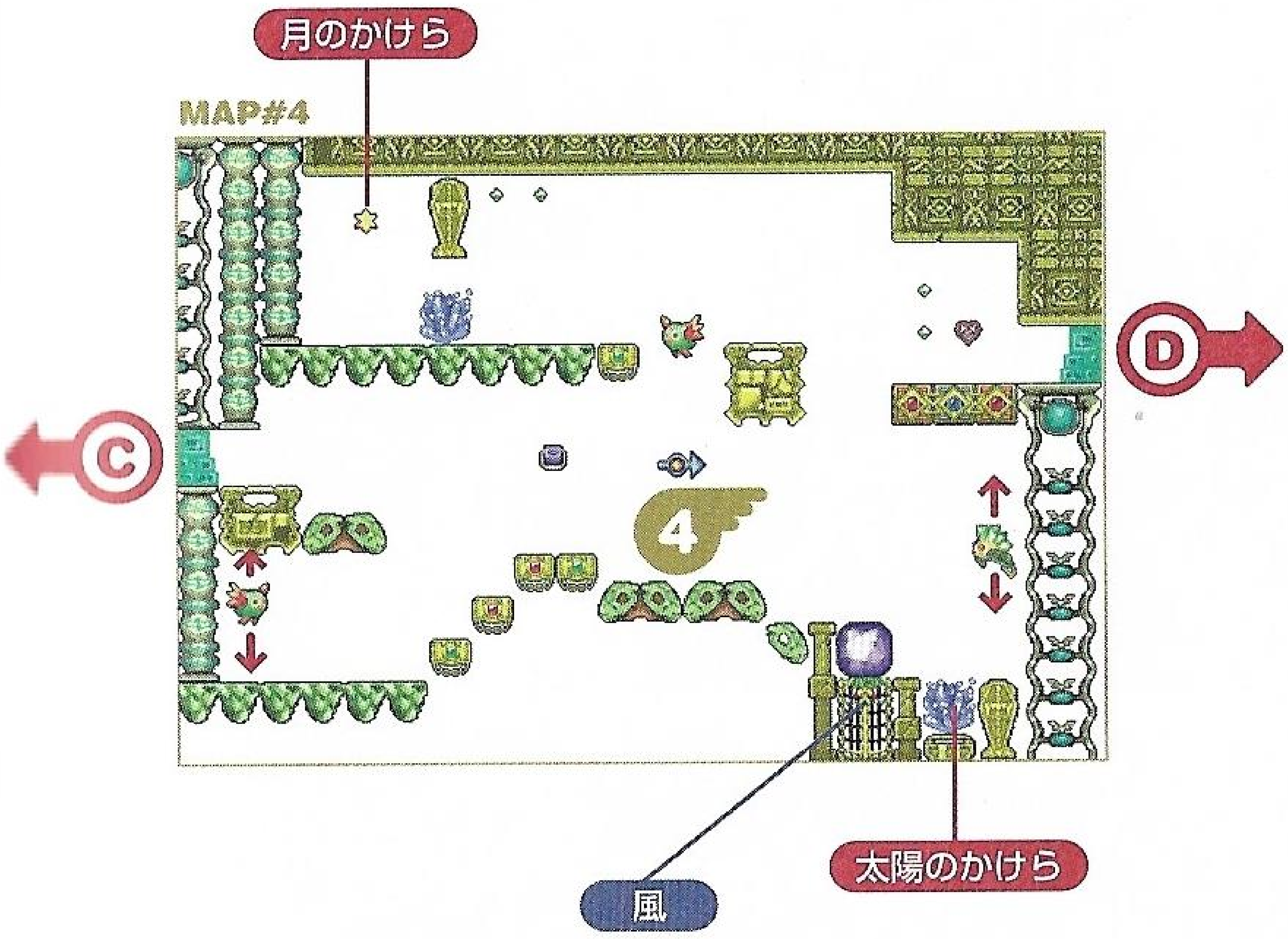
出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×2 ×4 ×0



POINT 3 爆弾ハコの矢印に注意!

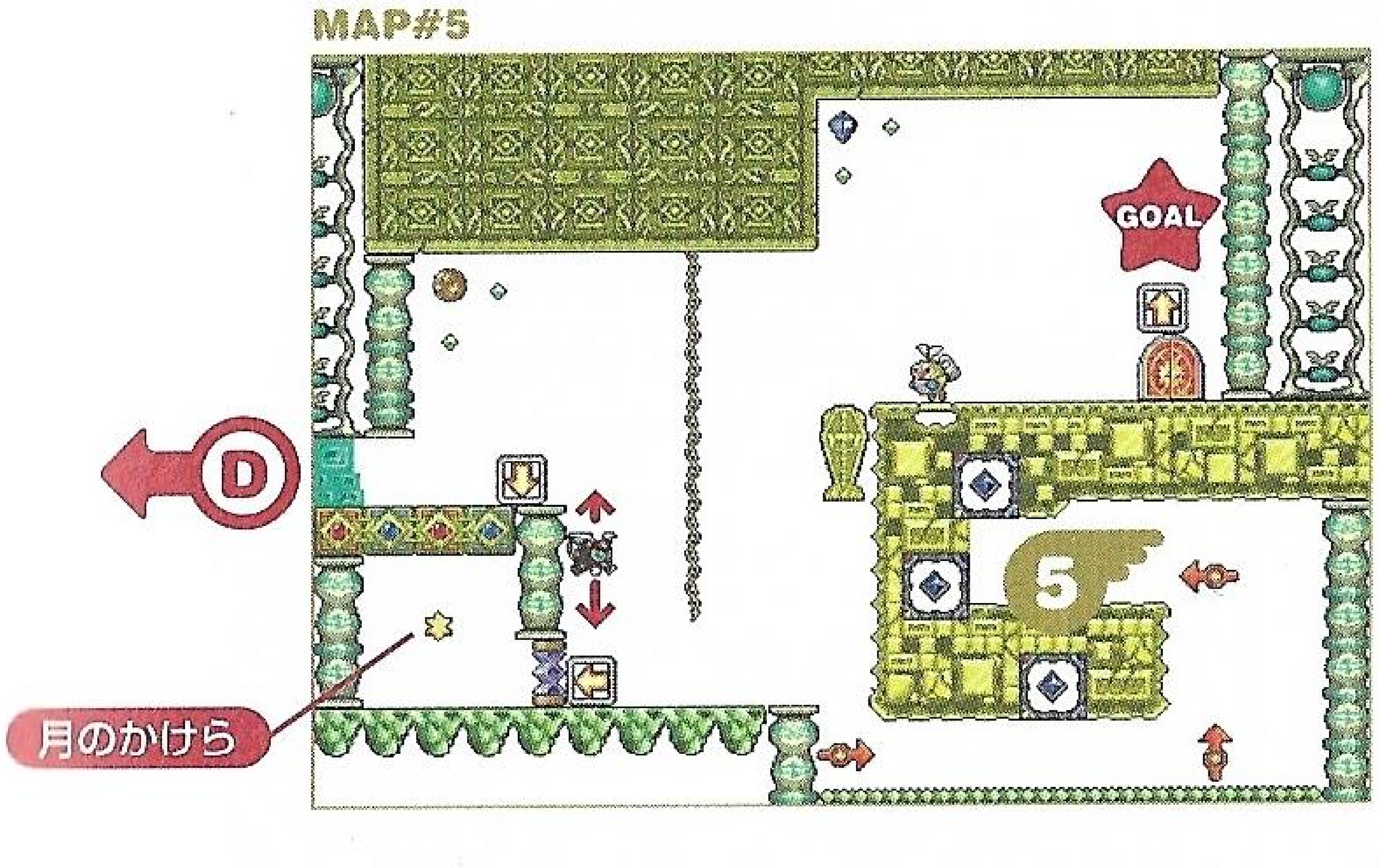
矢印の向きに注意して写真のように爆弾ハコをセット。スイッチの上にブッピィを落とせば完了だ。





POINT 4 風をおこすタイミングが重要

右のリクリをキャッチしたら、左のフラムゥに投げる。そしてもどってくるまえに上のスイッチを切りかえるんだ。すると風が吹き出して上段にいけるので、月のかけらが取れる。太陽のかけらを取る場合は、スイッチを押すかわりに上向きにした矢印パネル(青)にリクリをぶつければいいんだ。



POINT 5 投げる順番に気をつけて

矢印パネルを使って写真のように爆弾ハコを配置。最後にブッピィを投げて連鎖爆発をおこそう。



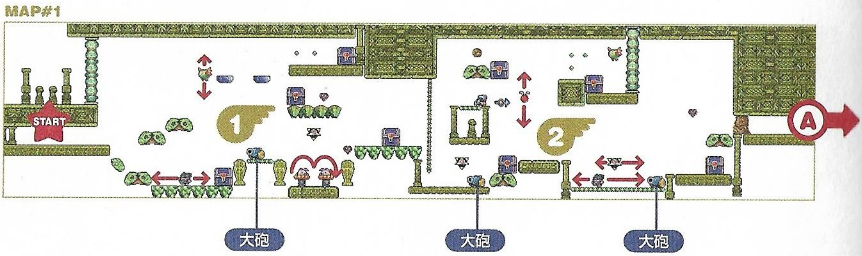
Desert East

VISION 03-9 ボスビジョン

目標タイム▶200:00　ベストタイム▶146:86

このビジョンの宝箱は出現場所こそ毎回同じだけど、配置されるかどうかはランダム。しかも中身もランダムで変化するんだ。どこかの宝箱に隠されたカギを入手しないとつぎのエリアに進めないので、運が悪いと好タイムを出すのはむずかしいかもね。

ボスのゴメロス攻略は82ページだよ





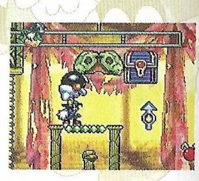
POINT 1 上段の宝箱からねらうのが基本

まずは上段の宝箱をねらって上へ。消える床に乗ってフラムゥをキャッチしたら、急いで移動しよう。



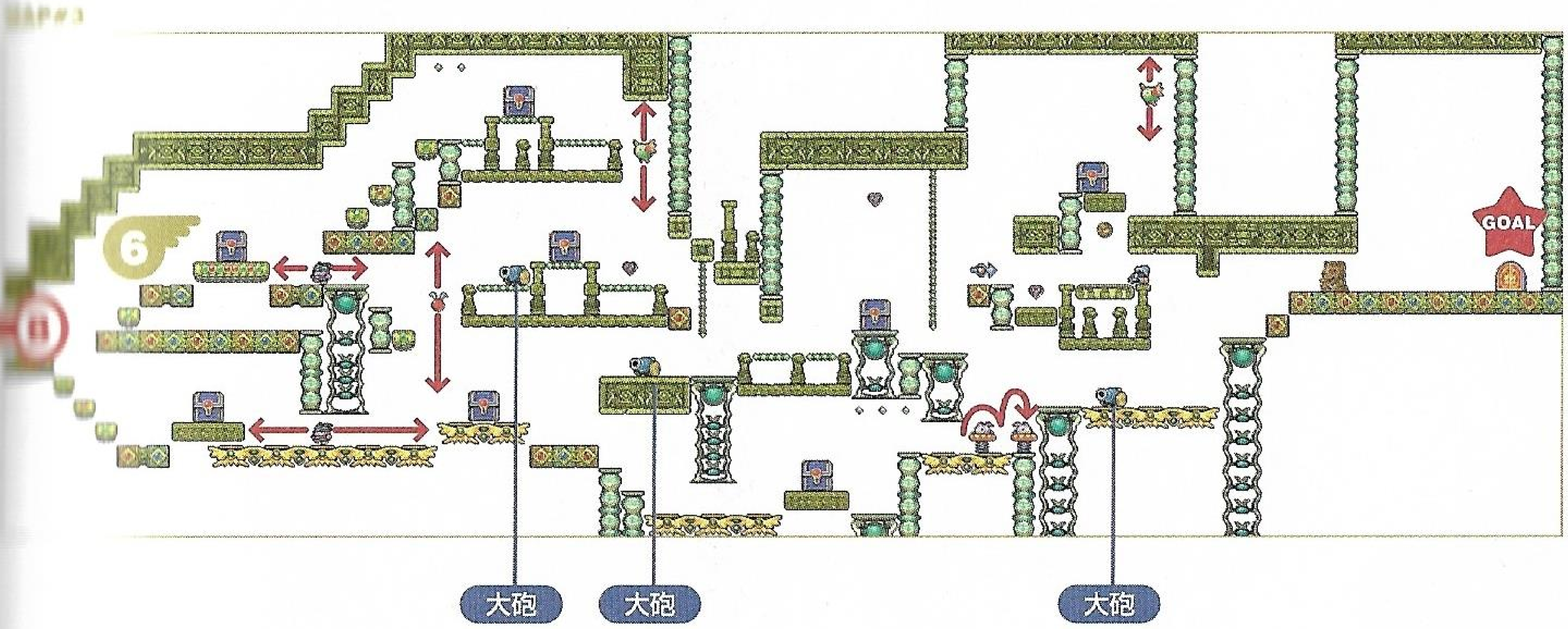
POINT 2 矢印パネルで宝箱をねらいうち

矢印パネル(青)を宝箱側に向けておけば、移動しなくても上も下もこわせるよ。利用して時間短縮だ。



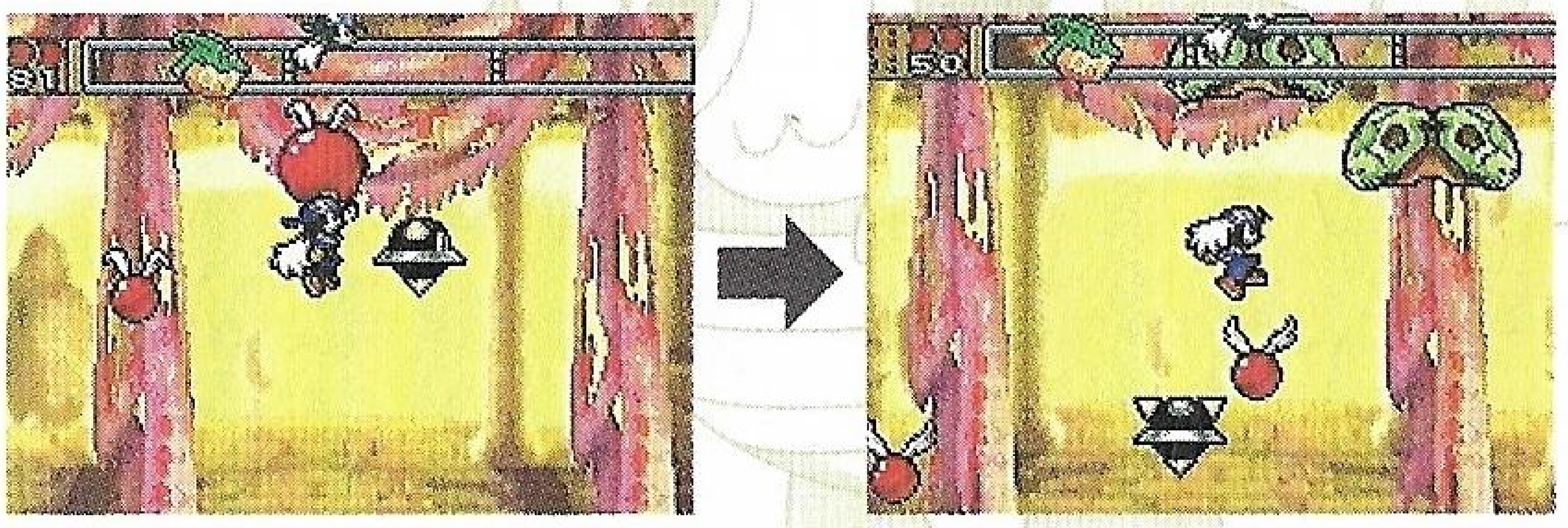
出てくるアイテム ×15 ×3 ×0 ×1 ×2 ×7 ×3

MAP#3



POINT 3 ササルンの妨害をジャンプでかわせ

グミにつかまって上段に移動するのをササルンがジャマする。ササルンの手まえでジャンプしたらそのまま頭上を飛びこえ、移動してきたグミにつかまり直すといいよ。



POINT 4 はなれた場所から岩をこわそう

ここもPOINT2と同じで、矢印パネル(青)を上向きにしてブッピィをぶつければかんたんに岩がこわせるよ。岩のなかには太陽のかけらが隠されているから、忘れずに取ろうね。

POINT 5 ササルンに注意して宝箱に接近だ

宝箱のまえにはササルンがいるので遠くから敵を投げてもムダ。宝箱をこわすには持ちあげた敵がササルンにふれないように近づくしかない。低くなった床でササルンをやり過ごそう。

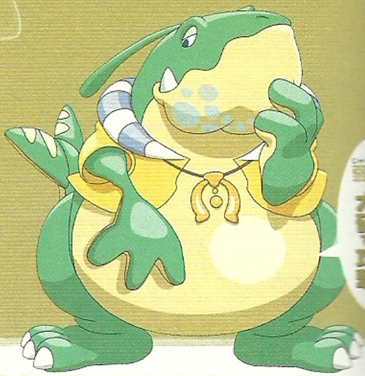
POINT 6 敵と宝箱の位置を確認しておこう

MAP#3は宝箱の数に対して敵の数が少ないので、敵の出現場所と宝箱のあいだを何往復もするんだ。目標の宝箱をこわすのにどの敵が使いやすいかマップで確認しておこう。それといっしょに大砲の場所も忘れずに!



第2回戦　対戦相手攻略

ゴメロス

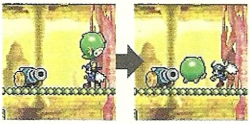


弱点
大砲で攻撃

2回戦ではクロノアをジャマするボスは現われないので、対戦相手のゴメロスと1対1の競争になるよ。大砲を使うとゴメロスを足どめできるから、そのスキにゴールへ急ごう。

POINT 1 大砲を使ってゴメロスの動きをとめるんだ！

コースには姿を見せないゴメロスだけど、しっかりゴールに向かって移動している。その動きをとめるには大砲を利用するしかないんだ。大砲に敵を投げると、その敵が弾となってゴメロスを攻撃して、しばらく動きをとめてくれる。しびれがとれたころにもう一度攻撃すれば、その地点で釘づけにすることもできる。大砲の位置を確認して、いつでも攻撃できるようにしておこう。



大砲の向きに関係なく、見つけたらつかまえた敵を投げ入れてみよう。



大砲で撃ち出された敵がゴメロスの動きをストップ。そのあいだにカギやアイテムを集めよう。

POINT 2 ランダムな宝箱の効率的なゲット法を考えよう！

ゴメロスの動きを封じながら毎回ランダムに出現する宝箱をさがすには、効率的な移動方法を工夫したほうがいい。その方法を3つのポイントにまとめてみたので、ステージ探索の参考にしてみよう。

もちろんそのためには宝箱の出現位置を覚えておくことが重要だよ。80〜81ページのマップを見ながら位置を確認しよう。それと同時に、ゴメロスの動きにも注意するのを忘れないでね。

高い場所から低い場所へ進もう！

上から下におりるのはかんたんだけど、逆にのぼるのは意外と時間がかかるもの。足場がない地形やグミを使ってのぼる場所では、あがるだけでロスタイムになってしまう。上段にあるものからさがし、だんだんと下段に降りていくのが宝箱さがしの基本パターンだよ。



ひとふで書きのつもりで最短コースをたどろう！

ステージのあちこちに配置された宝箱をめぐってグルグル動き回るのはいちばんの時間のムダ。同じ場所を何度も通っているようでは、時間短縮はとてもムリだ。ステージ全体の地形と宝箱の位置を確認して、できるだけ最短コースで宝箱伝いに移動しようね。



大砲を見つけたらせっちを優先すること！

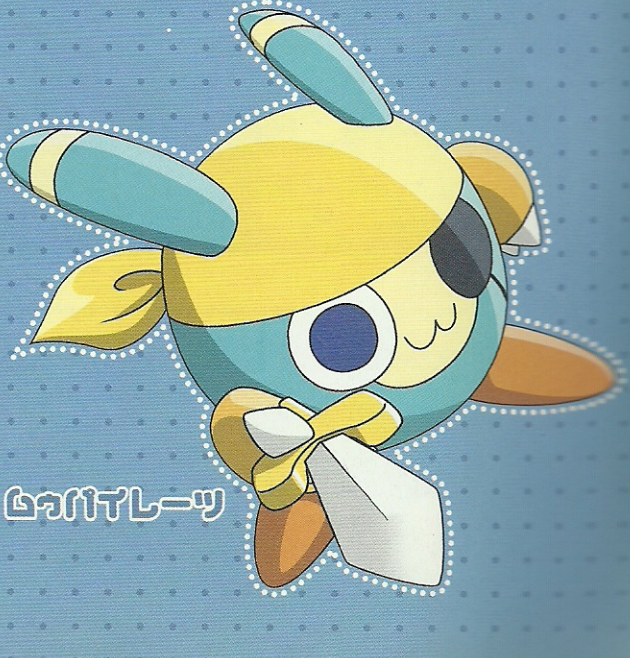
宝箱を開けるには敵が必要。ところがおめあての宝箱のそばに大砲があったら、どっちに敵を投げたらいいんだろう。その答えは大砲だ。ゴメロスの動きをとめればそれだけ宝箱さがしの余裕ができる。開けたい気持ちをグッとがまんして、ゴメロスをねらいうちだ！



チャンプへの道のり／The way to be champion

準決勝　サウスリゾート

SOUTH RESORT　VISION 4-1～9



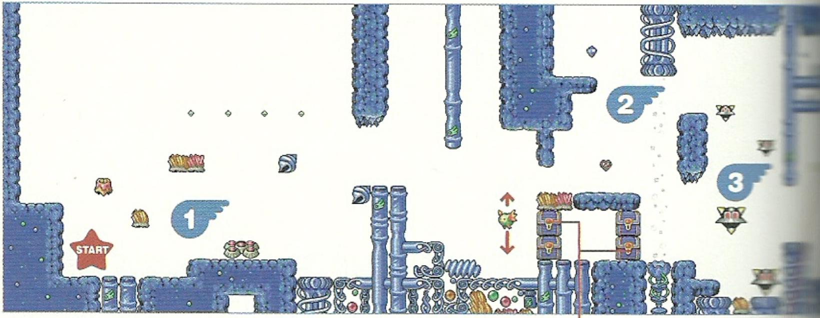
South Resort

VISION 04-1

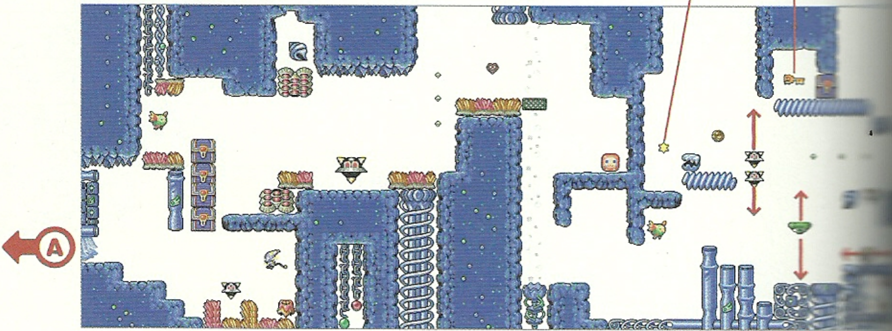
パズルビジョン

サウス リゾートの特徴といえる水中ステージは、その名のとおりに水中エリアでの冒険。水が苦手なクロノアだけど潜水スーツを着ているから安心。水中ではいつもとくらべて動きが遅くなってしまうが、ジャンプやはばたきの距離が長くなんだ。地上とはちがうプレイ感覚だから、ここでなれておこうね。

MAP#1



MAP#2



POINT 1 地上とはちょっと動きがちがうよ

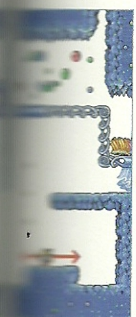
夢のかけらがある地点にいくには、写真の位置から左へジャンプしてのぼろう。地上ではとどかない高さも水中ならかんたんにのぼれるよ。



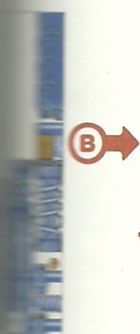
POINT 2 風に乗って2段ジャンプ

上段の夢のかけら(大)を取るときには、まずフラムゥを持ったまま風に乗る。そして風から出て、すぐに2段ジャンプで左の足場に進めるんだ。

でてくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×5 ×3 ×1

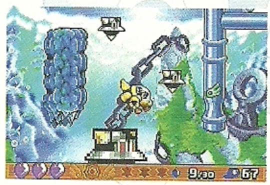




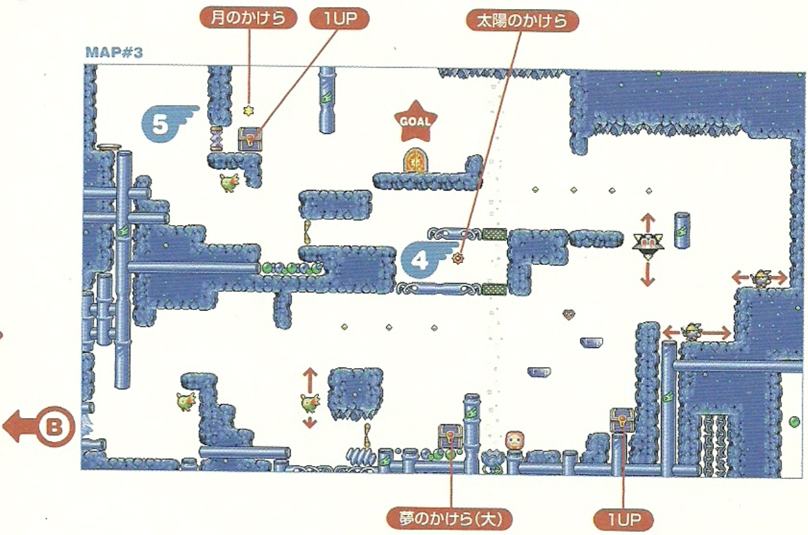


POINT 3 落ちながら敵をよけよう

上のササルンを飛びこえたら、下に落ちつつジグザクに移動しよう。落ちるスピードは地上よりゆっくりだから、かんたんに敵のあいだをぬけられるよ。



MAP#3



POINT 4 ハコで風をふせいでアイテムをゲットだ

太陽のかけらへのルートを風がジャマしているんだ。写真の位置にハコをおけば通れるようになるよ。



POINT 5 先に宝箱をこわしておかなくちゃ

写真の場所から右に敵を投げると宝箱をこわせる。あとは右回りで月のかけらのある場所まで移動だ。



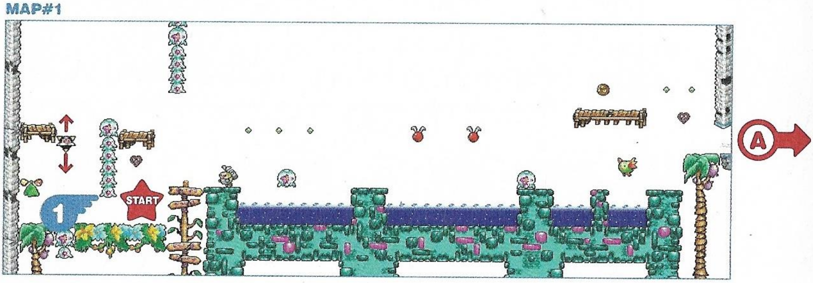
South Resort

VISION 04-2

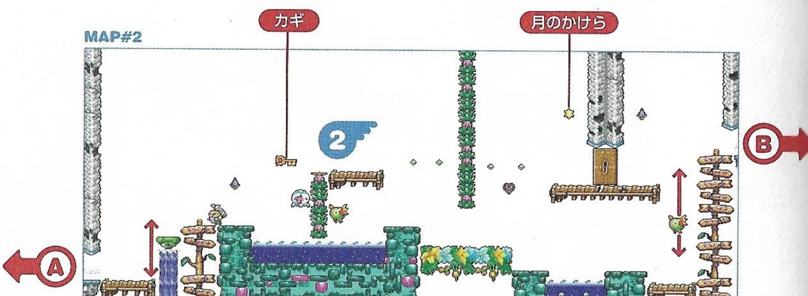
パズルビジョン

このビジョンは水のなかではないけれど、いたるところに池が設置されているんだ。とうぜん池に落ちるとダメージをうけちゃうので、ジャンプで飛びこえるばかりじゃなくて、ハコを水に浮かべたり、スイッチを切りかえて水面をさげたりなど工夫をして、なんとかぬれないですむようにしなくちゃね。

MAP#1



MAP#2



POINT 1

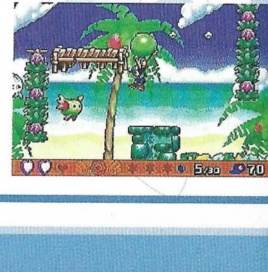
ササルンをよけて空中移動だ

テットンをつかまえたら、ササルンにあたらないようにななめ右上に急上昇。モタモタしているとテットンの効果が切れて上の足場までとどかないよ。

POINT 2

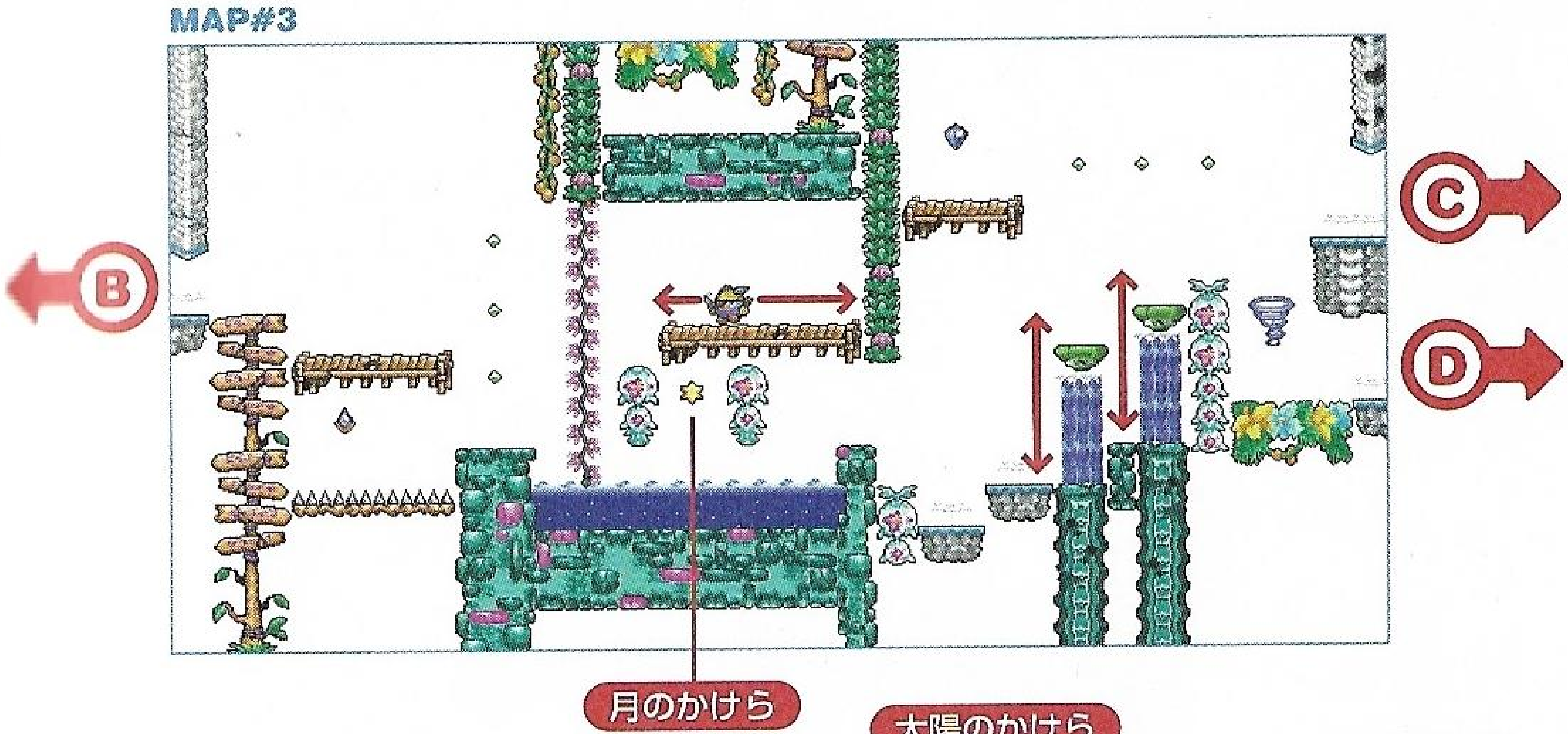
遠くのフラムゥをつかまえたらもどろぅ

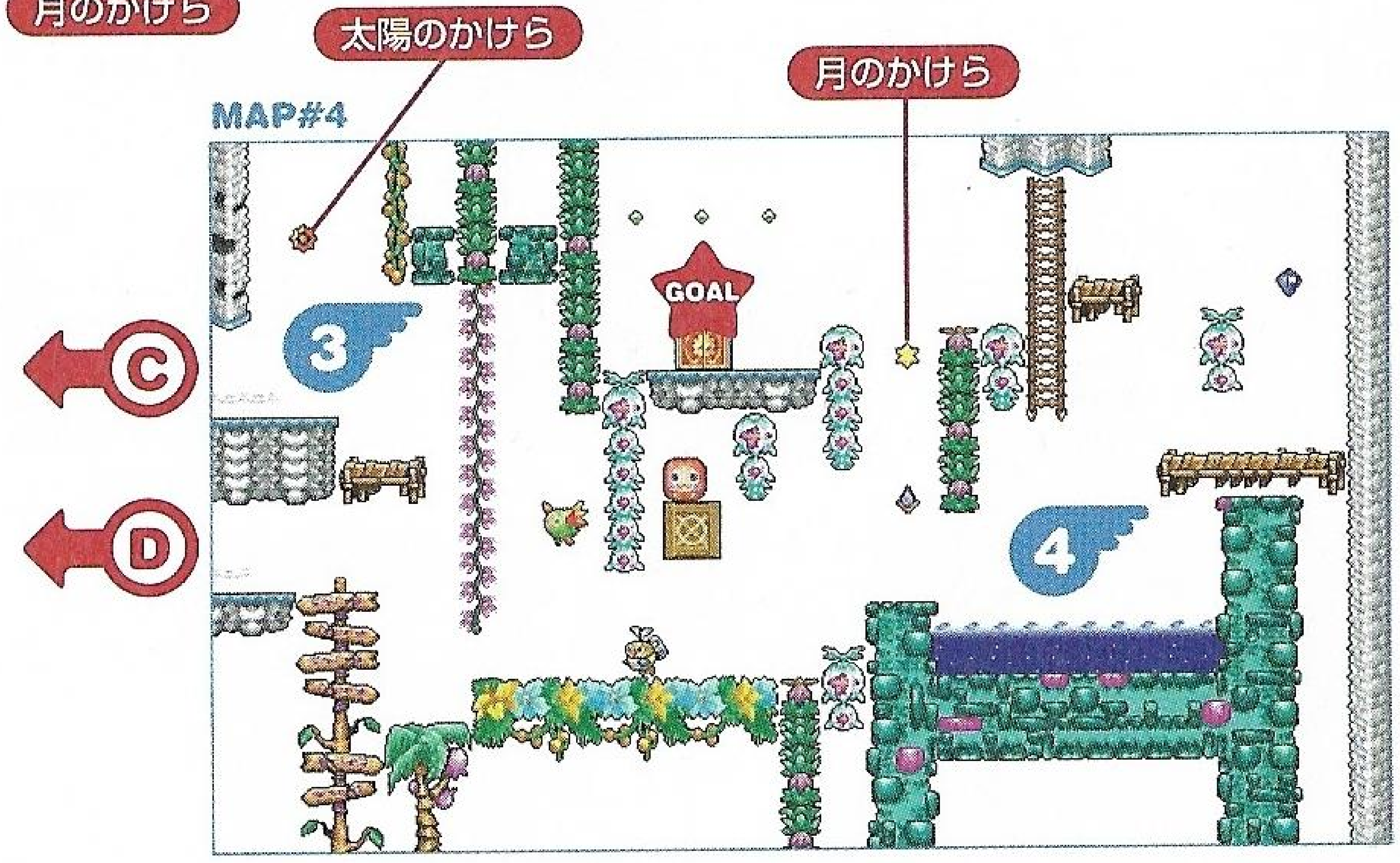
スイッチを押して水面をさげたら、そこを通って右スミのフラムゥをキャッチ。敵を持ったままもどれば2段ジャンプで上の足場に進めるよ。



出てくるアイテム





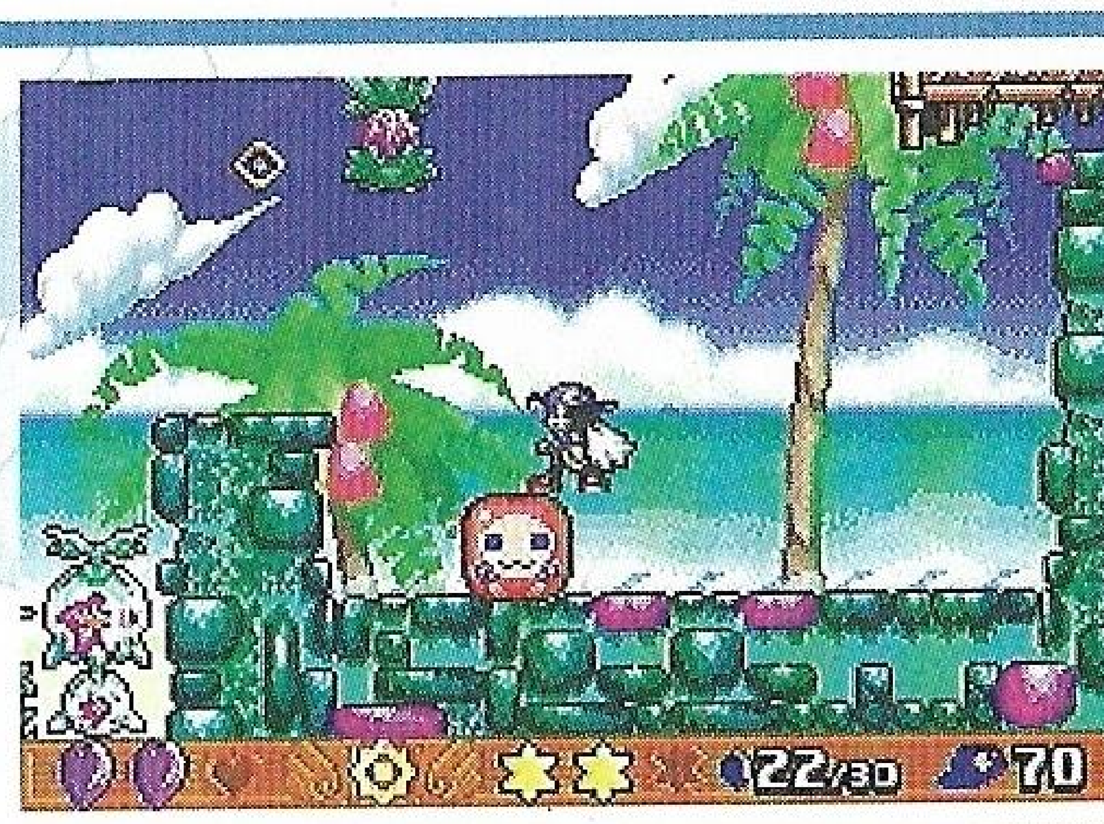


POINT 3 太陽のかけらを取るには となりからまわりこまなきゃ



太陽のかけらを取るには、まず写真のようにハコをちょっとずらして置き、フラムゥを持ったままⒹへ。MAP#3でつむじ風を使えば上段にあがれるので、Ⓒを通って太陽のかけらの真下までまわりこんでから2段ジャンプだ。

POINT 4 ハコを水に浮かべて 足場がわりにしよう



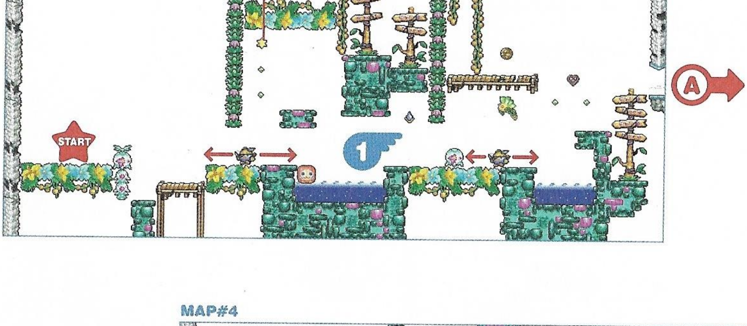
スイッチを押して水がなくなったら、写真の位置にハコを置こう。もう一度スイッチを押せば、ハコが浮かんで足場になるんだ。あとは左側にいるフラムウをつかまえてハコの上で2段ジャンプをすればハシゴに手がとどくようになるよ。

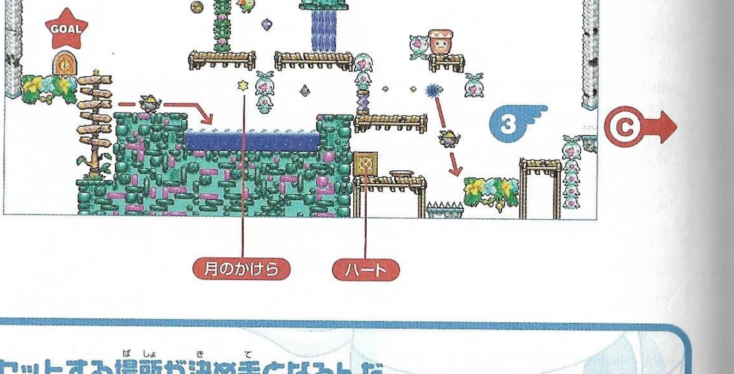
South Resort

VISION 04-3

パズルビジョン

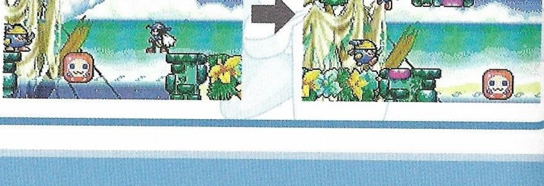
すごいいきおいで流れる滝もクロノアが苦手なもの。池とは違ってダメージはうけないけど、さわるとはじかれて通ることができないんだ。滝の下をくぐるときは水をよける工夫をしなくちゃならないよ。敵やハコを持っていれば水にぬれなくてもすむから、まずはカサになりそうなものを見つけなくっちゃ。





POINT 1 ハコをセットする場所が決め手となるんだ

写真の位置にハコを置き、リクリを持って左にわたる。あとはムゥパイレーツの上で2段ジャンプをして上の足場に進み、もどってきたリクリを使ってアイテムを取ろう。

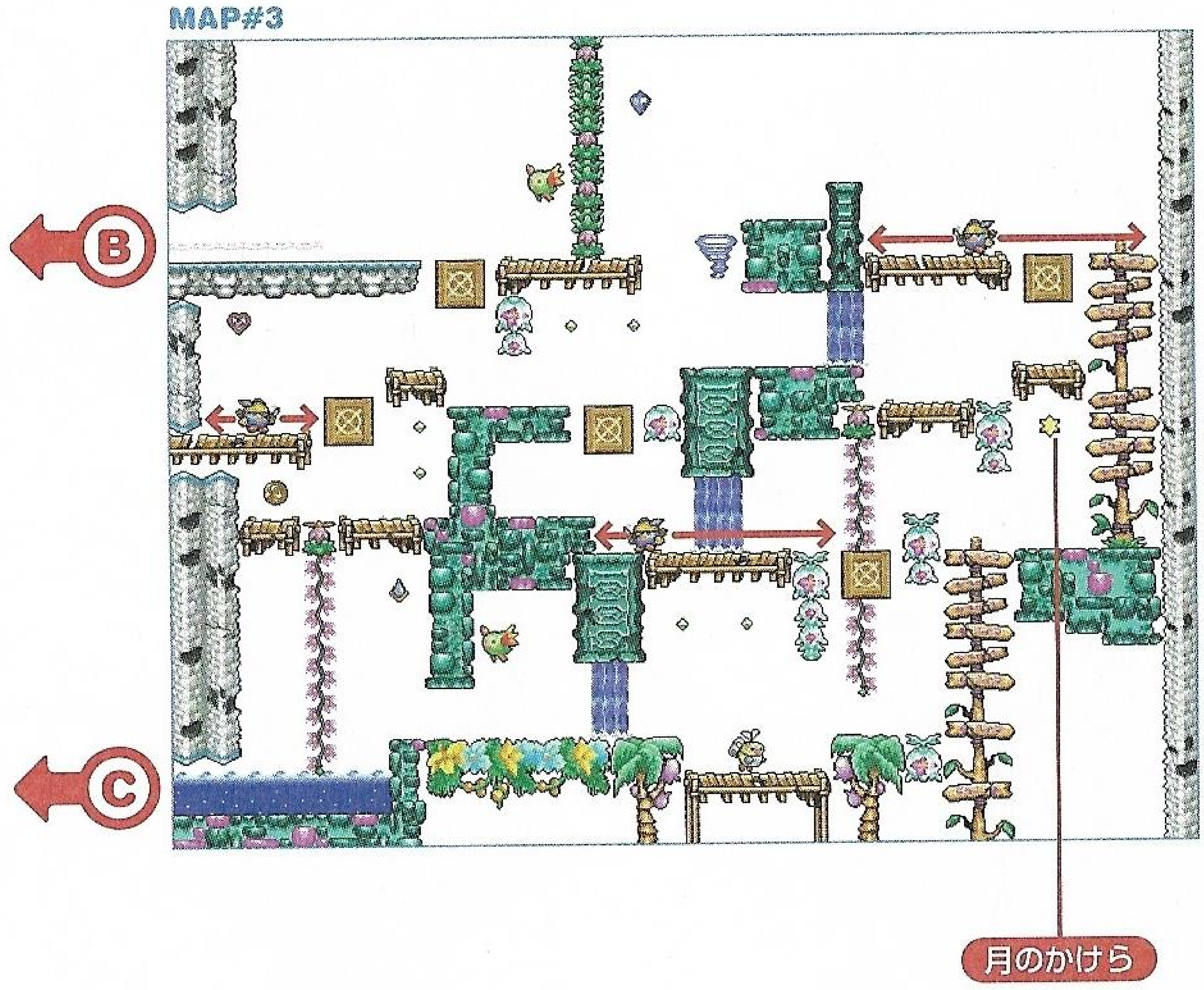


出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×3 ×4 ×0

MAP#2



MAP#3



POINT 2
投げたらすぐに動こう

青色のリクリを持って滝の右側まできたら、滝の左側にいるフラムゥに投げると同時に右へ移動だ。リクリがもどるまえに天井の低い場所を通過しよう。

POINT 3
敵にスイッチを押してもらおう

ムゥ植木鉢をトゲの上に運ぶと、ムゥパイレーツがその上を移動する。ムゥパイレーツが据え置きスイッチに乗ったらシャッターを通過だ。

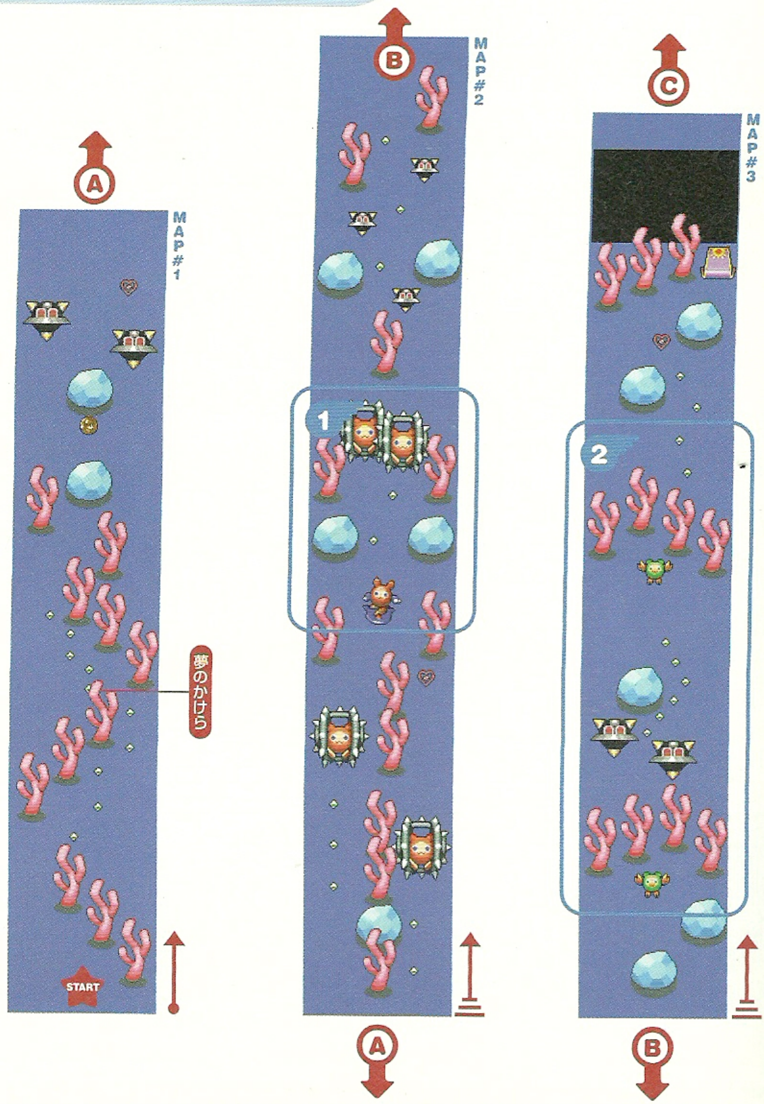


South Resort

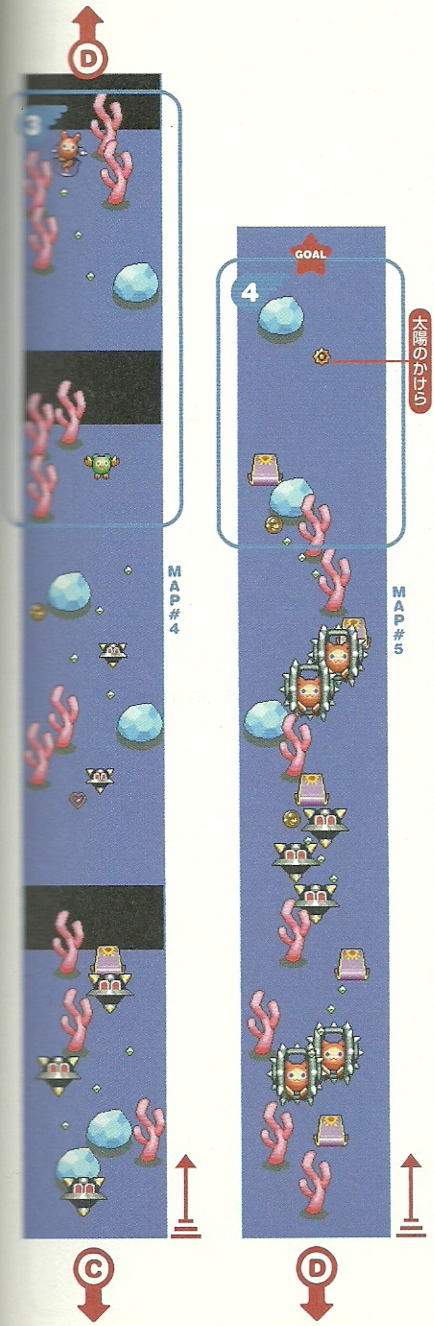
VISION 04-4

アクションビジョン

敵や障害物がコースを完全にふさいでいる場所があるけれど、そんなときには2段ジャンプ。あらかじめ風玉で敵をつかまえておけば、道をふさがれても2段ジャンプで飛びこせるよ。ちなみに、青い岩はふつうのジャンプでも飛びこせるんだ。左右に回避するのがまにあわなくてもあきらめずに飛んでみよう。



でてくるアイテム ×50 ×0 ×0 ×1 ×4 ×4 ×0



POINT 1 キャッチ&ジャンプだ

スクロール中のジャンプ練習にピッタリ。キャッチに失敗してもムゥローリンのあいだを抜けられるよ。



POINT 2 連続で2段ジャンプ!

サンゴがコースをふさぐ地形が連続で登場する。フラムゥをはやめにキャッチしてジャンプしよう。



POINT 3 深い谷間を飛びこえろ

谷にはジャンプ台が配置されていないので、2段ジャンプ後ははばたきで飛距離をのばしておこうね。



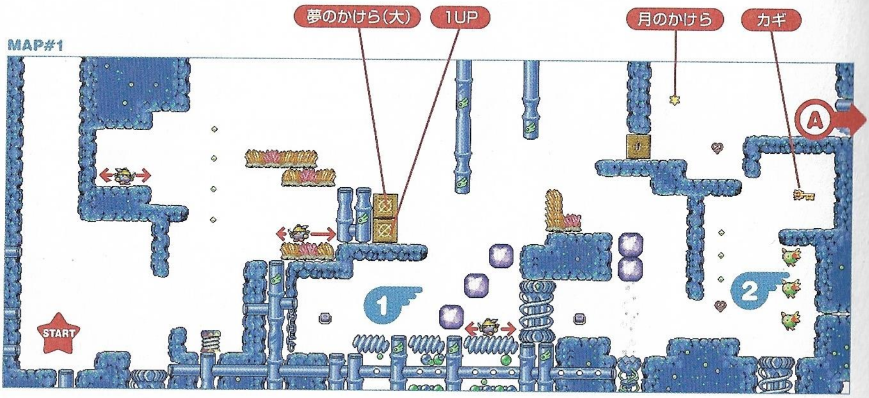
POINT 4 太陽のかけらを取るにははばたくタイミングが重要

まずはジャンプ台で右ななめにジャンプ。落ちはじめたときにはばたけば、太陽のかけらが取れるんだ。



South Resort
VISION 04-5
パズルビジョン

水中ステージのあちこちに拡縮ブロックがゴロゴロ。このままだと自由に進めないので、一回一回スイッチを切りかえてルートを確保していこう。水のなかは動きが遅いため、自分でスイッチを切りかえていると間に合わないときもある。そんな場面では、これまでどおり、敵を利用すればなんとかなるよ。



POINT 1 ムゥパイレーツが近づくまでガマンガマン!!

拡縮ブロックを小さくしてムゥパイレーツが近づくのを待とう。充分近づいてからスイッチを入れ、拡縮ブロックを大きくしたら、ムゥパイレーツをキャッチして拡縮ブロックをのぼるんだ。その先の高い足場は2段ジャンプでこえよう。



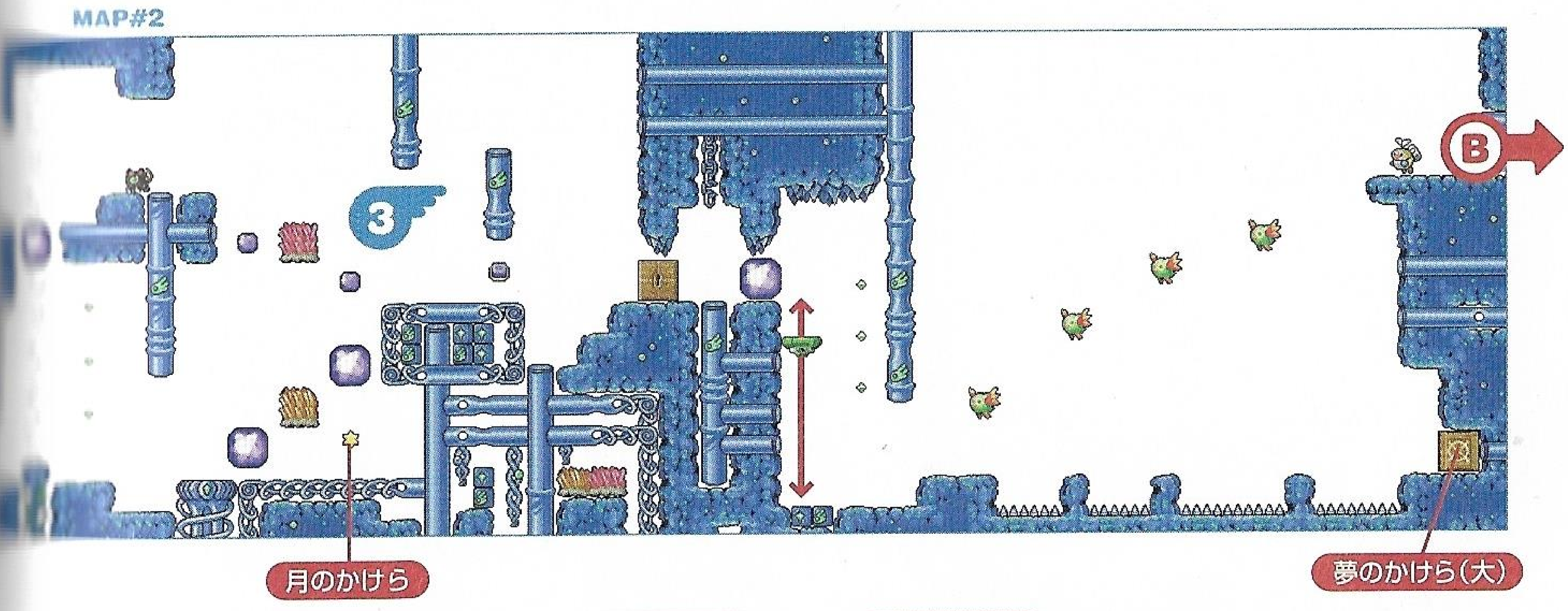
POINT 2 空中キャッチ&連続空中2段ジャンプ!

フラムゥがタテに並んでいるので、まずはその左側へ。いちばん下のフラムゥをつかまえて2段ジャンプしたら、つぎの敵をつかまえてジャンプ。これをくりかえせば上の足場にいこう。上昇中につぎのフラムゥをつかまえておくといいよ。

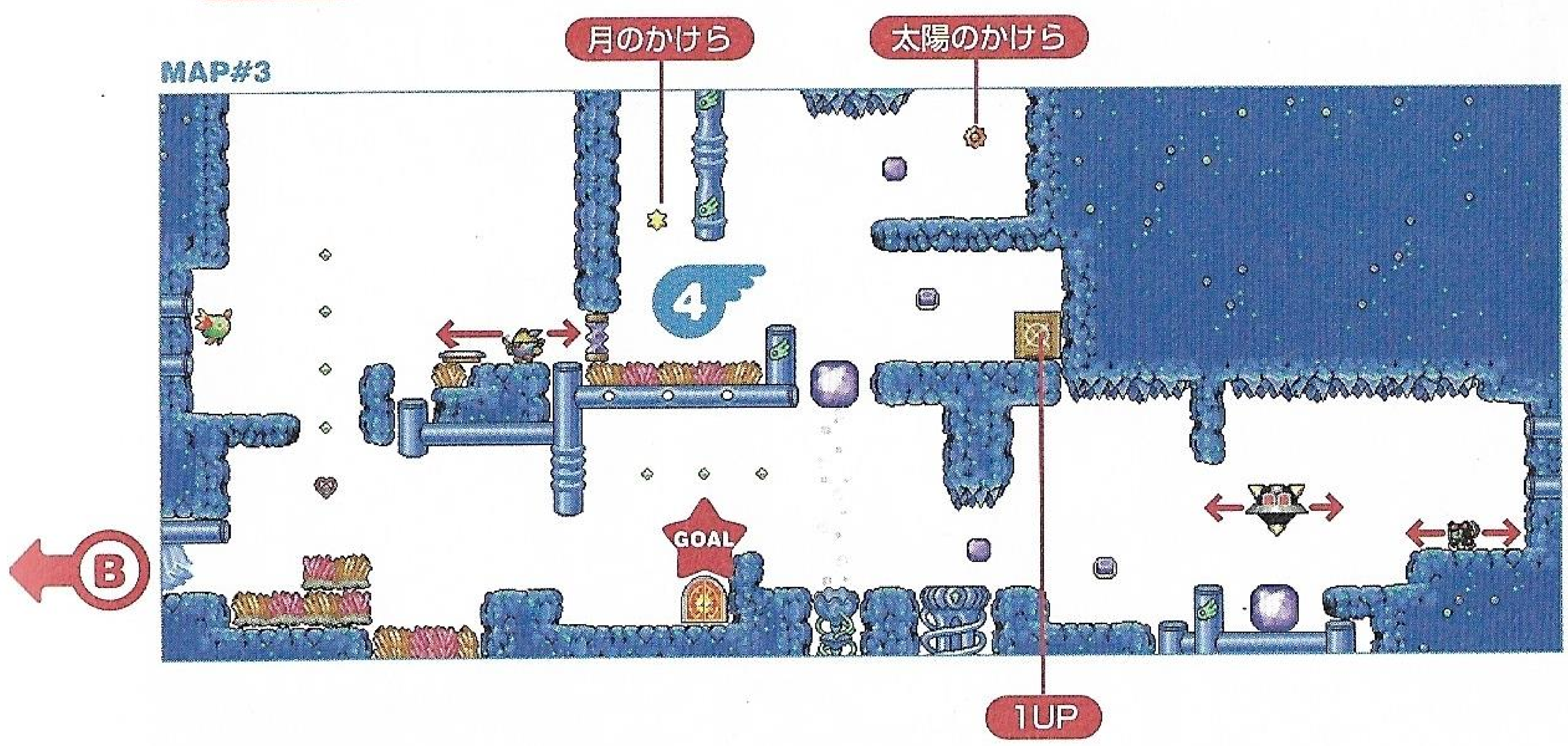


出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×2 ×3 ×2

MAP#2



MAP#3



POINT 3
ブッピィをスイッチの切りかえに利用しよう

カギを取るには、手まえの風をとめなくちゃならない。そこで写真の場所から右にブッピィを投げればスイッチのヨコに落ちるから、爆発後にはカギのところまでいけるようになるんだ。





POINT 4
敵を誘導できるかどうかがポイント

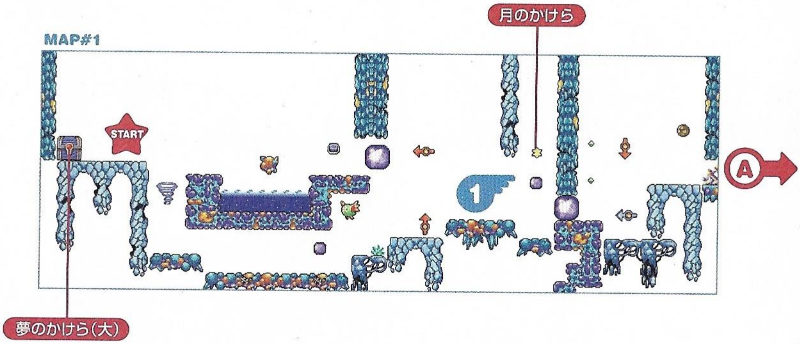
据え置きスイッチに乗ってシャッターを開けると、写真のようにムゥパイレーツが右側に移動する。あとは左回りに移動して、ムゥパイレーツを使った2段ジャンプで月のかけらを取ろう。

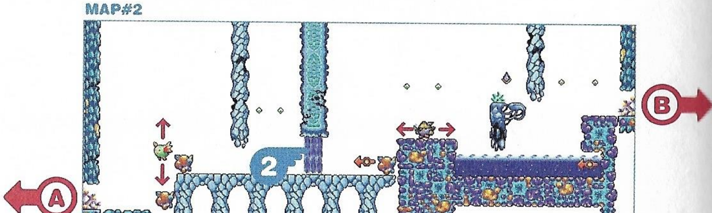




South Resort VISION 04-6
パズルビジョン

拡縮ブロックや水面をあげさげするためのスイッチが、ちょっとはなれた場所にあるのが問題。押したくても地形や敵がジャマするので、そこまでたどり着くのがひと苦労なんだ。そこで役に立つのが矢印パネル。投げた敵を誘導したり、向かい合わせた矢印パネルに投げたりと、使いかたはいろいろあるよ。





POINT 1 矢印パネルでスイッチオン

池を渡ったら下の矢印パネルにフラムゥをぶつける。スイッチが切りかわって月のかけらが取れるよ。



POINT 2 はねかえるまえに動くんだ!

フラムゥを右に投げたら天井の低い場所を通過して、矢印パネルにはねかえった敵をつかまえよう。

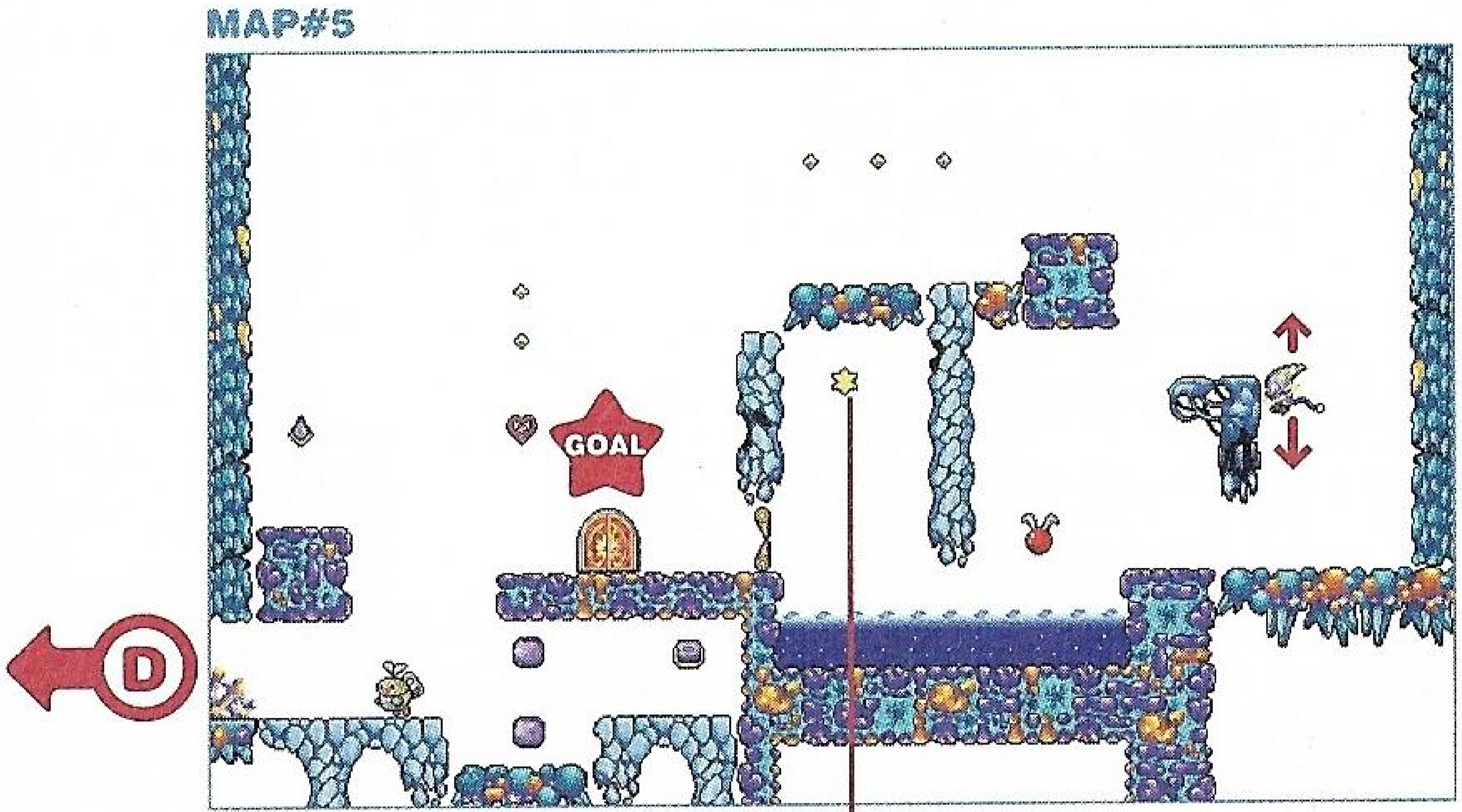


出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×2 ×3 ×0

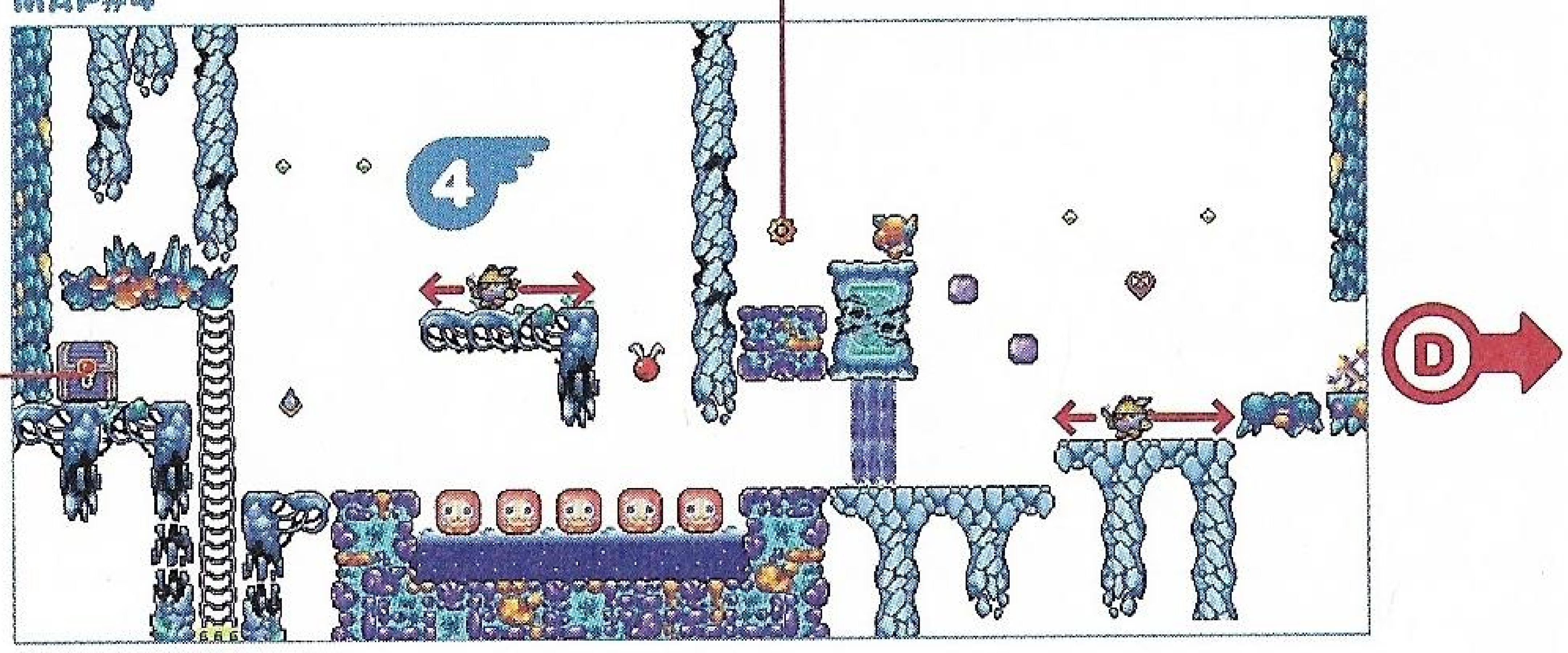
POINT 3 空中移動に必要なハコを運んで……

ハコをすぐヨコの拡縮ブロックの上に置いてスイッチオン。ハコを落としたら、もう一度スイッチを入れて、ハコを右に投げても矢印パネルまで飛ばないようにするんだ。ハコを右下まで運んだら、矢印パネルの上で2段ジャンプをしてスイッチを押せば、月のかけらまで進めるよ。

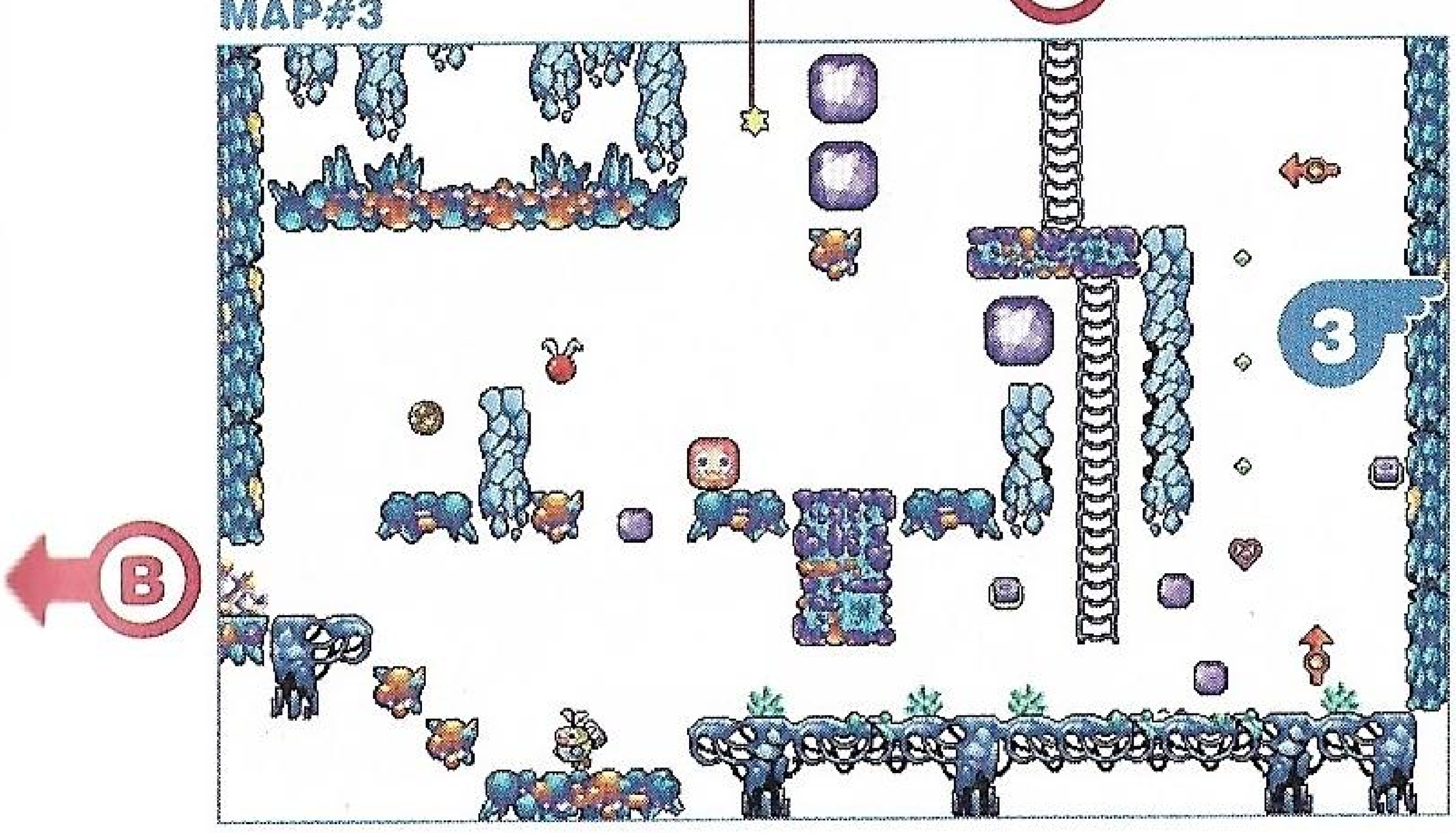
MAP#5



MAP#4



MAP#3



POINT 4 もとの場所にもどってこよう

左上に飛んだらスイッチの上で2段ジャンプしてもとの足場へ。すると敵が復活するので、つかまえて滝を通ろう。



South Resort VISION 04-7

アクションビジョン

すばやく動きたいのはやまやまだけど、水中ステージなのでどうしても動きがゆっくりになってしまう。ジャンプやはばたきは飛距離がのびてつごうがいいけど、強制スクロール面で動きがにぶくなるのはかなりピンチ！ 地形はそれほど複雑ではないから、いつもよりも早めに動くようにしたほうがいいよ。

POINT 1 ダメージ覚悟でいっきにジャンプ！

デカササルンのあいだを通るのにタイミングを取っていると強制スクロールに追いつかれちゃう。ここはダメージ覚悟でジャンプ。落ちてもすぐ左から吹き出している風で上にのぼれるよ。

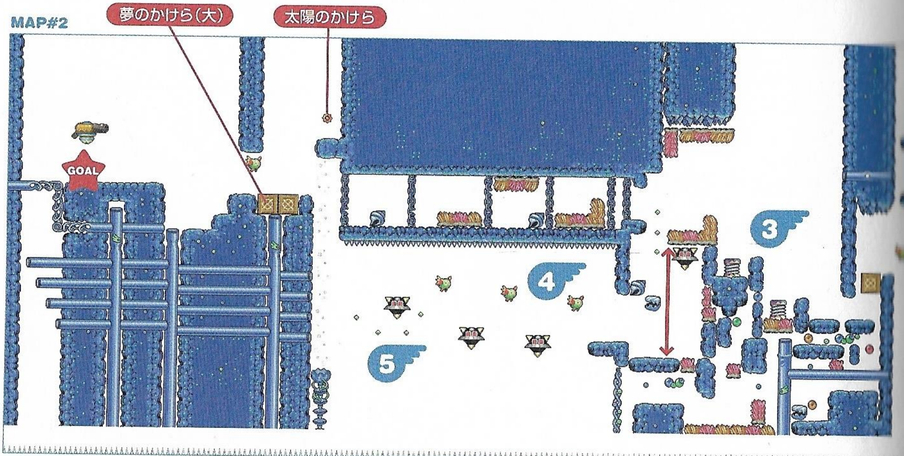


POINT 2 フラムゥは持ったままで移動しよう

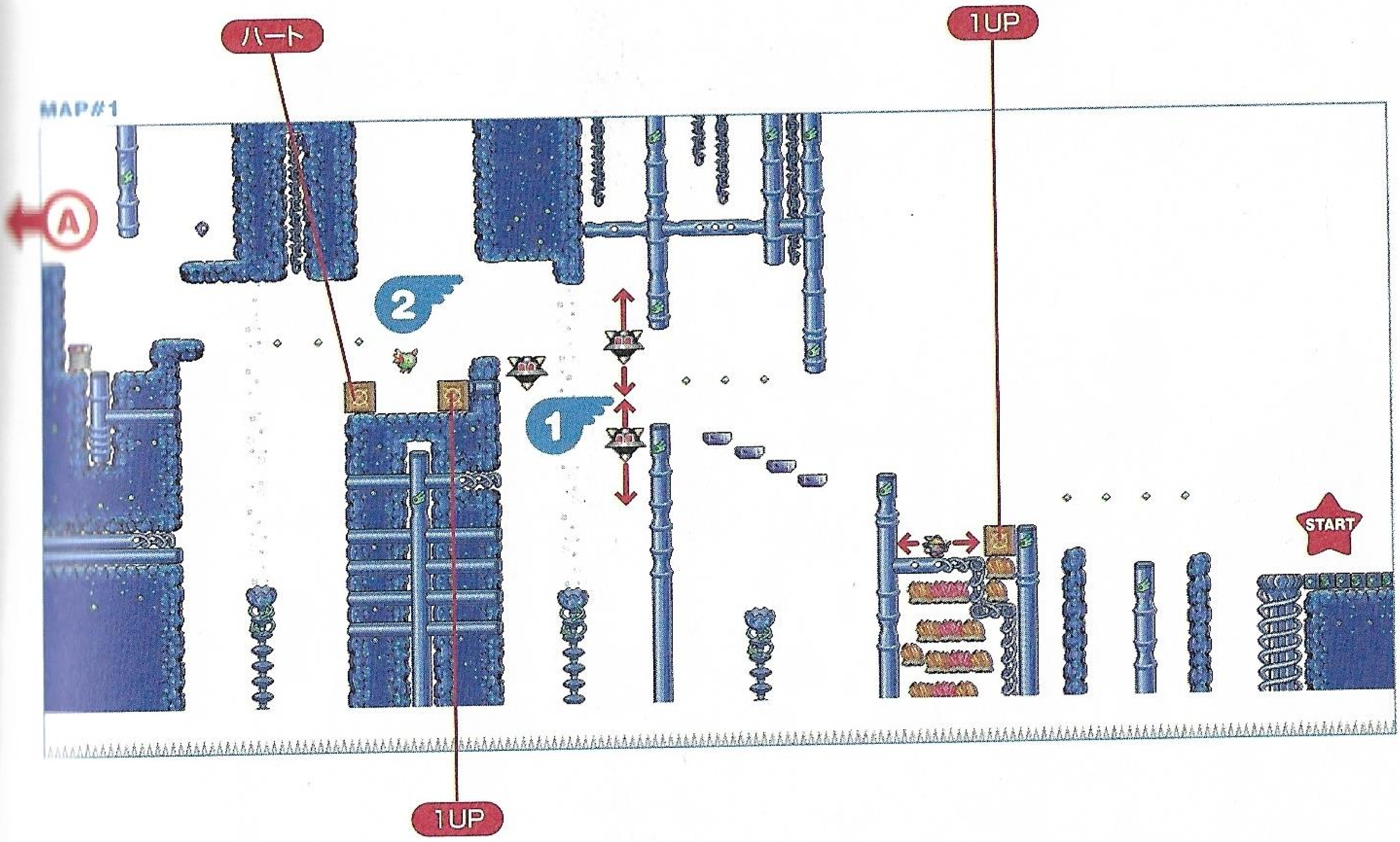
谷の手まえでつかまえたフラムゥは、谷をこえるまでそのまま持っていること。これを使って2段ジャンプすれば、谷の先にある夢のかけら(大)をバネを使わなくてもかんたんに取れるんだ。

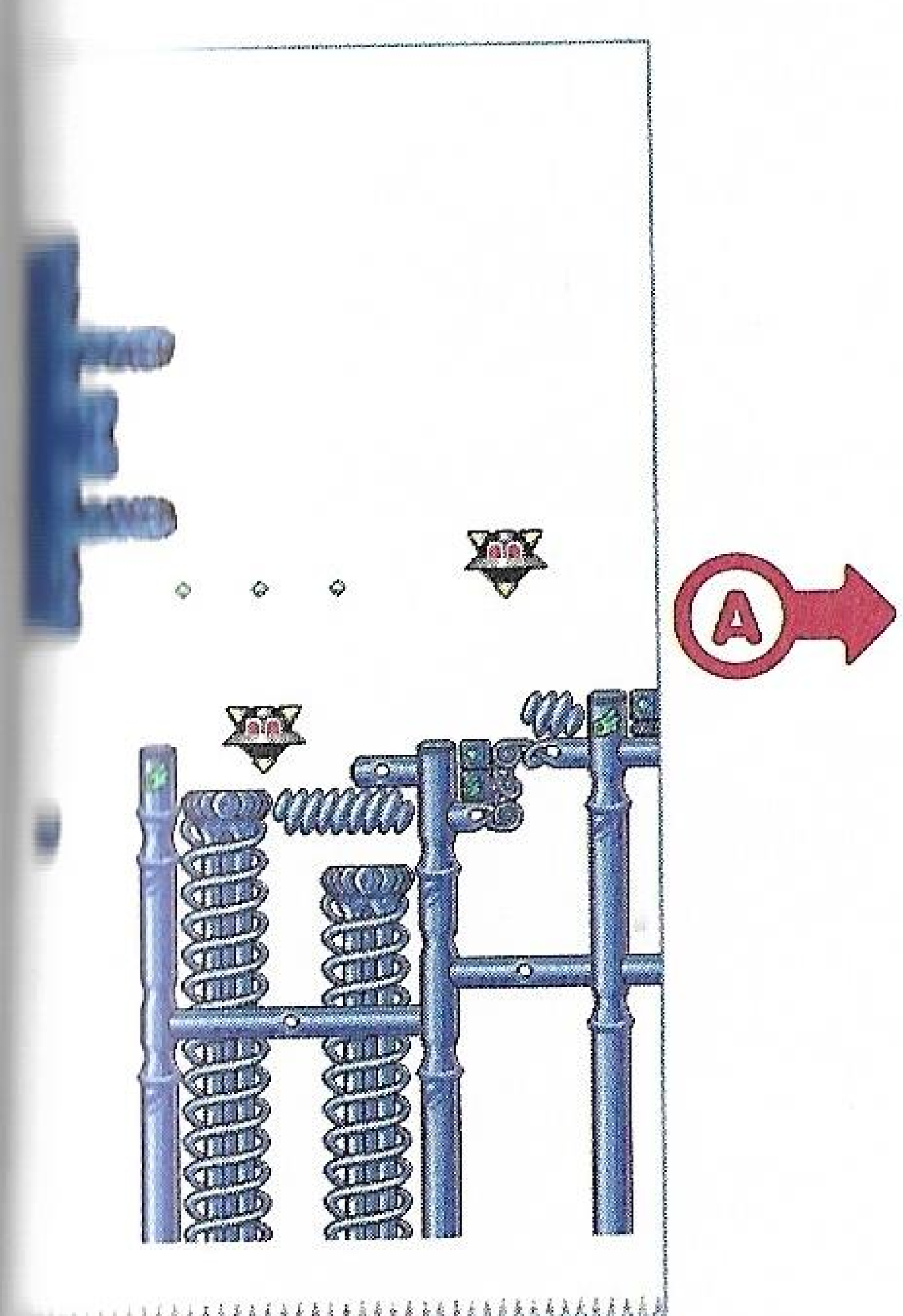


MAP#2



出てくるアイテム ×20 ×2 ×0 ×1 ×2 ×1 ×0





POINT 3 リズミカルに移動しよう

バネを使った連続ジャンプは、うまくつぎのバネの上に着地できれば時間短縮につながる。はばたきで着地場所を微調整して、かけぬけよう。

POINT 4 連続ジャンプで空中移動

ジャンプしてフラムゥをつかまえたら、つぎのフラムゥまで2段ジャンプだ。でも、高く飛びすぎると、天井のトゲにぶつかるから気をつけてね。

POINT 5 わざと落ちてアイテムをゲットしよう！

3体目のフラムゥをキャッチしたら、メガサルンの右側を落ちつつ夢のかけらを集めよう。ふたつ目まで取ったら2段ジャンプで残りのアイテムもゲット。そのまま風に乗って上に進もう。



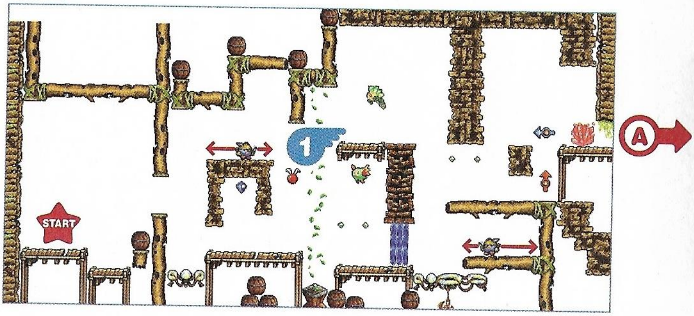
South Resort

VISION 04-8

パズルビジョン

ブッピィのカウントがゼロになるギリギリまで運んだり、風で吹きあげられているあいだに敵を投げたりと、ちょっとでも気の抜けないしかけがあちこちに用意されているよ。タイミングがシビアなしかけは失敗する可能性も高いので、何度も挑戦してベストタイミングをしっかりマスターしておこうね。

MAP#1



POINT 1 風に乗りつつリクリを投げる

赤いリクリ岩をこわすには、風の左右にいる敵にリクリをぶつけなくちゃならないんだけど、それには風でのぼっているあいだに敵をねらうことになる。敵の真ヨコにくる直前にリクリを投げるとあてやすいよ。

MAP#2



POINT 2 タイムアウトまでにまわりこまなきゃ!

ブッピィを持ったまま風に乗り、月のかけらめがけて投げると据え置きスイッチの上に落ちるんだ。そのあいだに左まわりに移動してシャッターをくぐり、ブッピィで2段ジャンプをすれば月のかけらが取れるよ。

出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×1 ×0 ×0

MAP#3

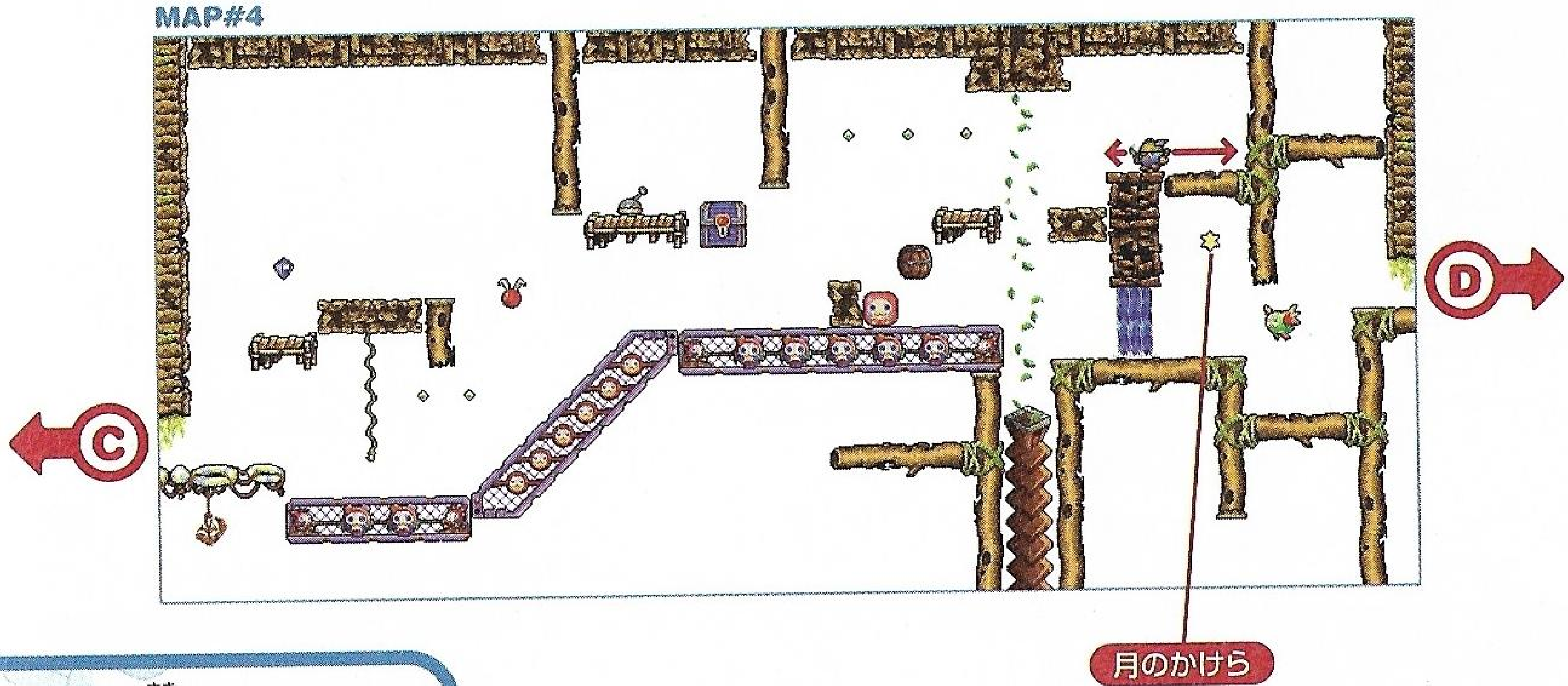


POINT 3 ハコをすばやく動かせ

写真の位置からリクリを左に投げたら下のハコを右に投げる。リクリがもどるまえに天井が低い場所を通ってリクリ岩をこわしにいこう。

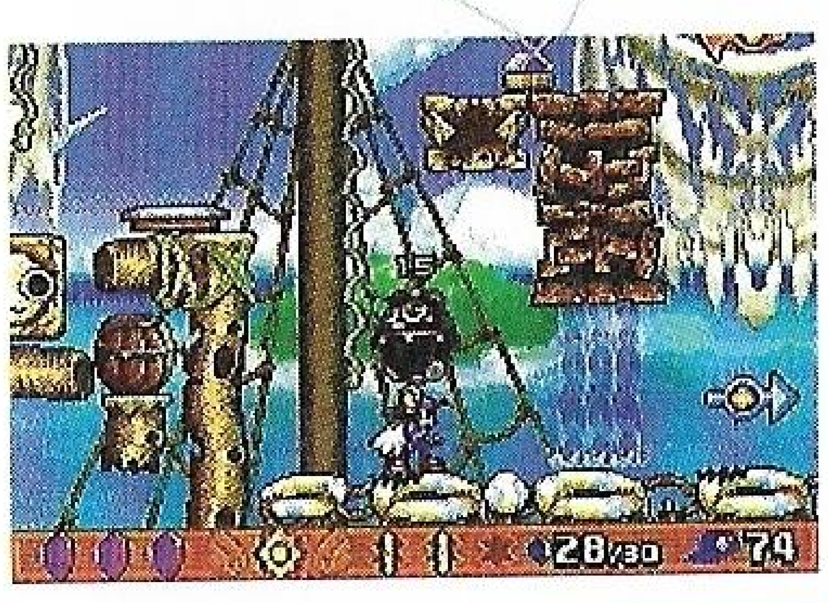


MAP#4

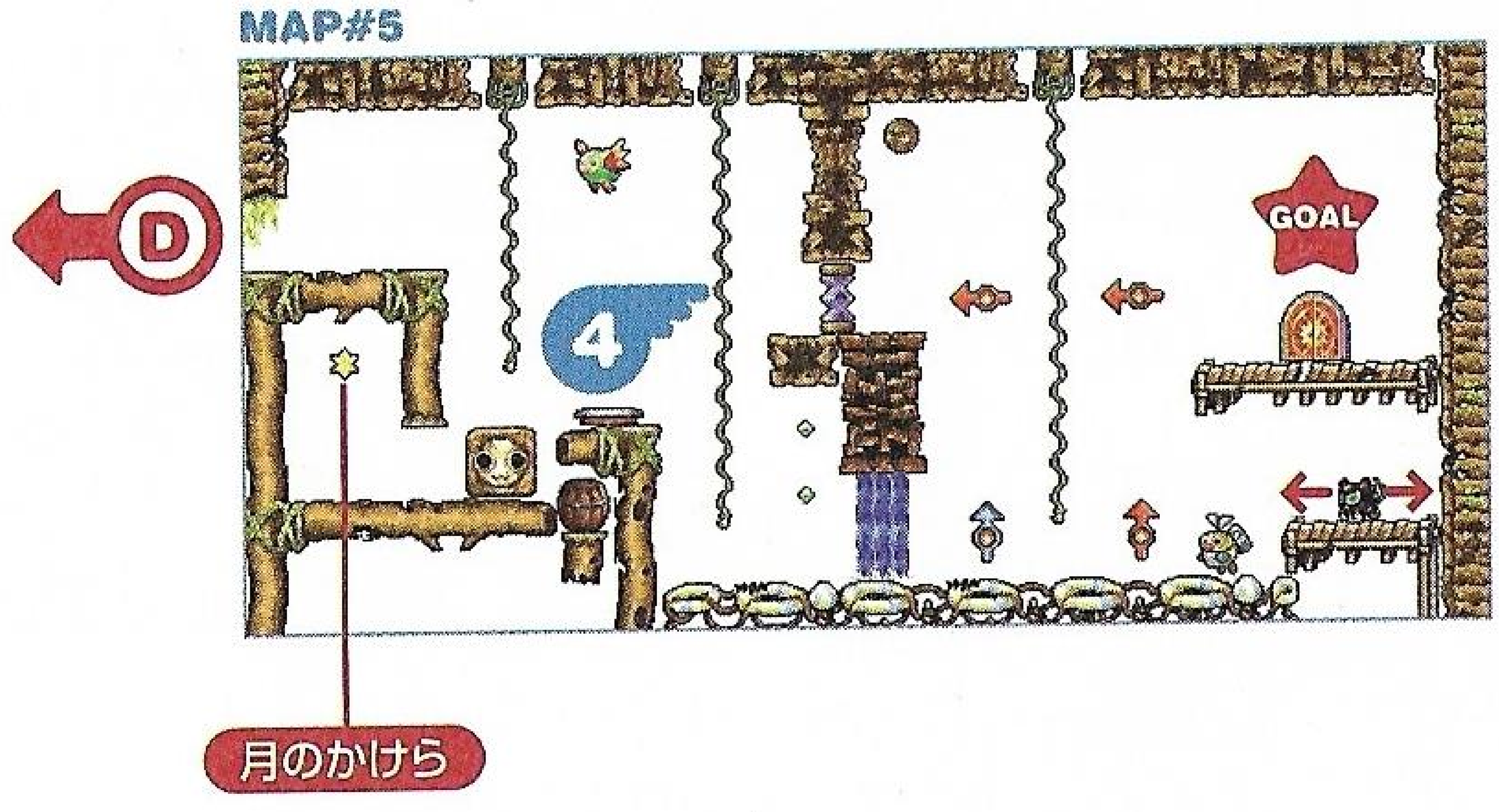


POINT 4 先にシャッターを開けておこう

矢印パネル(青)を右向きにしてブッピィを投げたら、急いで据え置きスイッチの上に移動。ブッピィがぶつかるまえにシャッターを開けるんだ。



MAP#5



South Resort

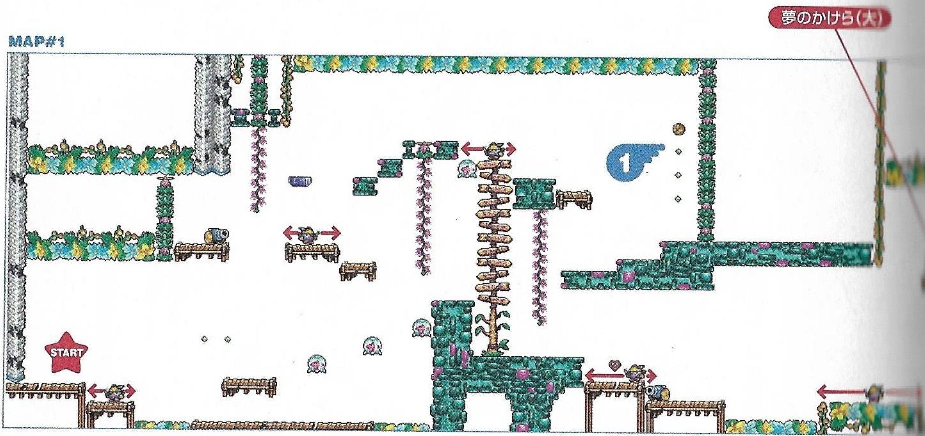
VISION 04-9 ボスビジョン

目標タイム▶180:00　ベストタイム▶121:26

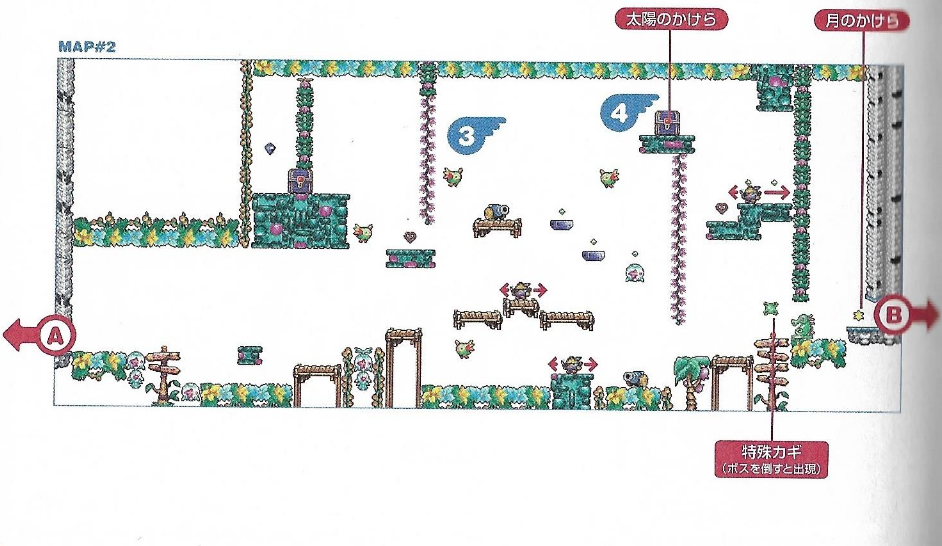
スピードを競うステージでありながらコース上を動きまわるボスと対決するのが最大の特徴。MAP#1と2にある扉のカギはボスが持っているので、倒さない限りいつまでたっても先に進めないんだ。アイテム集めより、まずはボスを倒すことを考えたほうが安全だよ。

ボスのクピアン攻略は102ページだよ

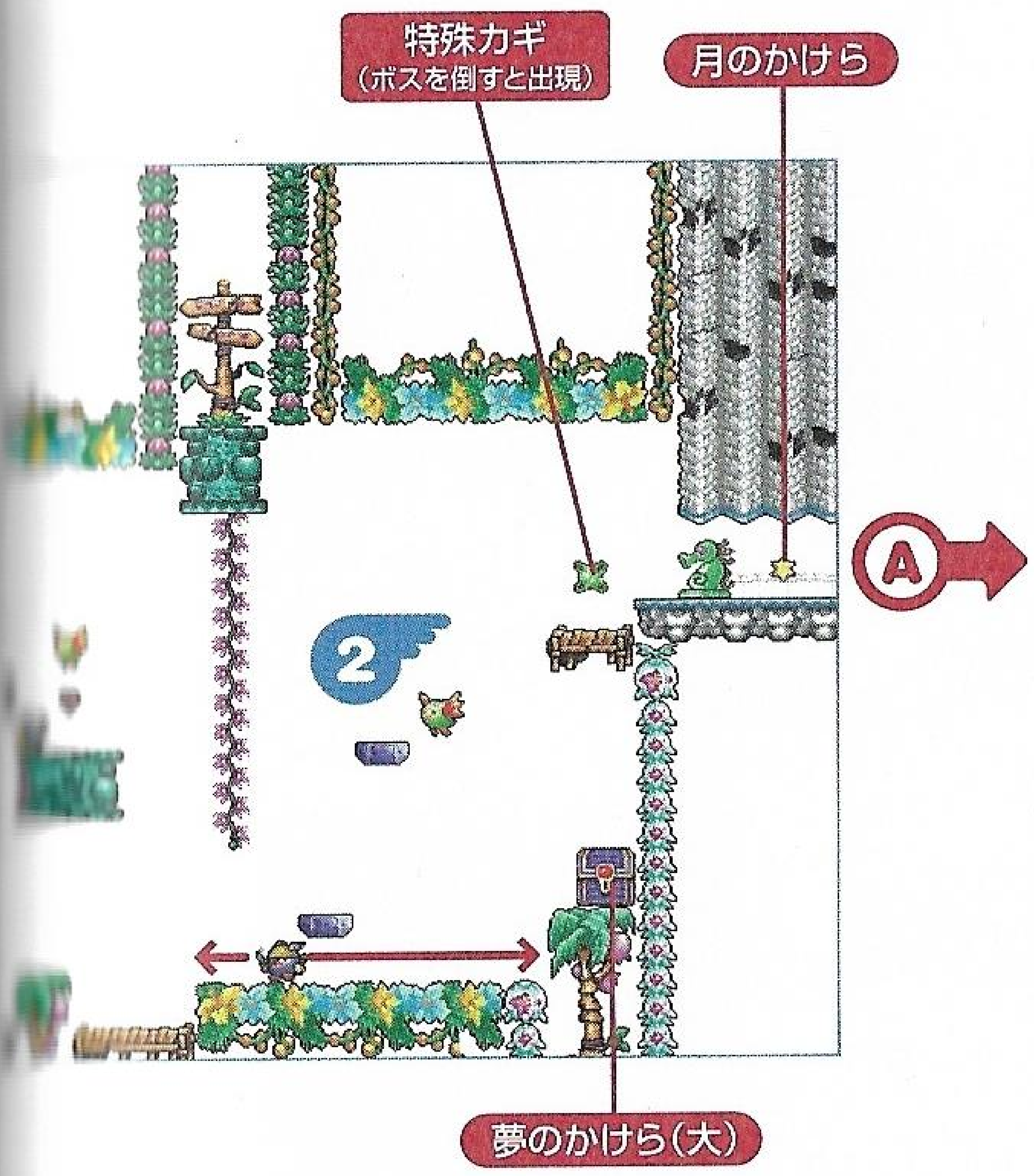
MAP#1



MAP#2



出てくるアイテム ×10 ×4 ×3 ×1 ×1 ×6 ×2



MAP#3



POINT 1 ムゥパイレーツを持ったまま大ジャンプ!

先にムゥパイレーツをつかまえたら、足場の右スミから2段ジャンプ。さらにはばたきでアイテムが取れるよ。



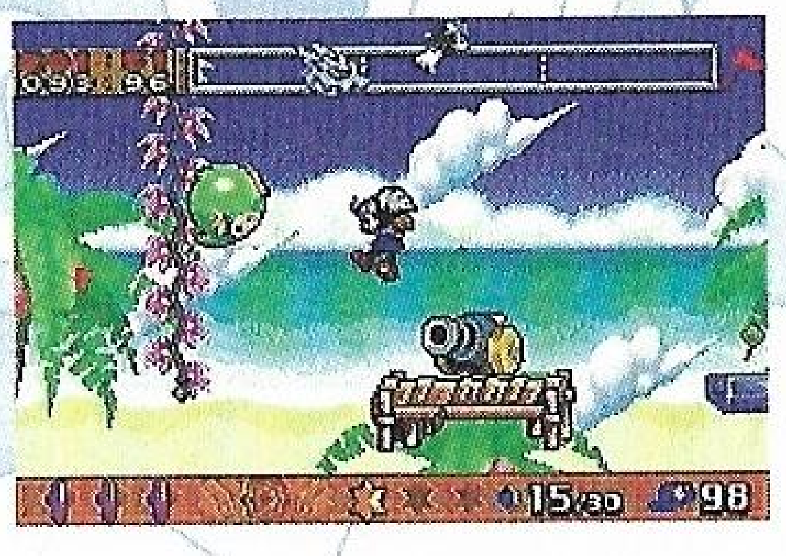
POINT 2 床が消えるまえにすばやく動け

ロープから消える床に飛びのったら、床が消えるまえにフラムゥをつかまえて右上の足場へ進むんだ。



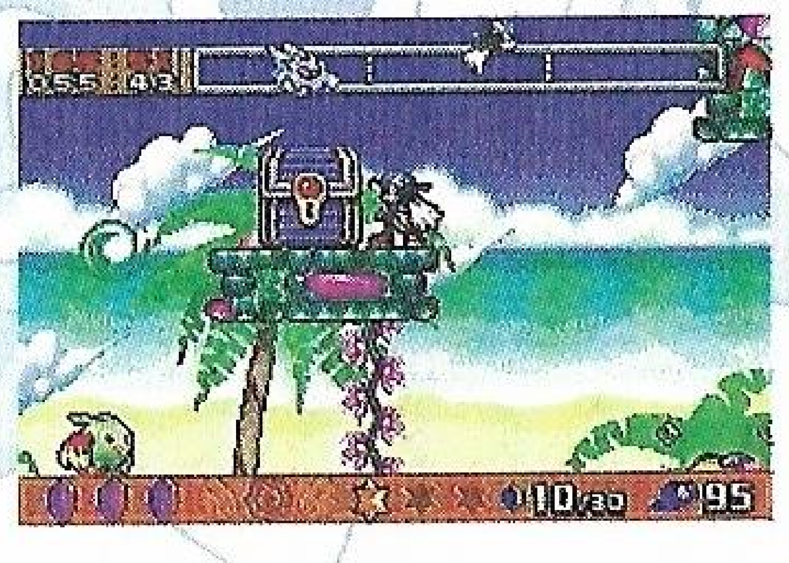
POINT 3 じゃまな宝箱を先にこわしておこう

写真のように左に敵を投げると宝箱がこわれて、夢のかけら(大)が取れる。見落としやすいから注意。



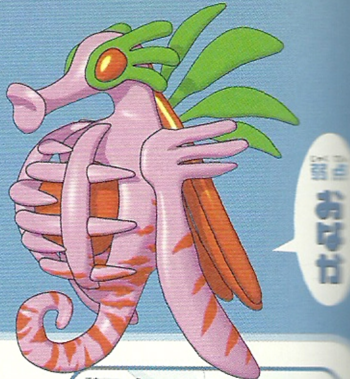
POINT 4 宝箱の意外なこわしかた

この宝箱をこわすにはボスの弾を誘導させるんだ。弾はクロノアを追尾するので宝箱を盾にしよう。



準決勝 ボス攻略

クピアン



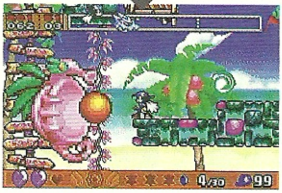
空中を移動しながら、クロノアを追尾する弾を撃ってくるクピアン。こいつの弾は、一定時間が経過するか、敵などをぶつけないと消えないからやっかいなんだ。

1,2戦目 おなかのコアに敵をぶつけろ!

クピアンはエリア内をフラフラ移動しつつ、ときどきとまってはクロノアに向かってくる誘導弾を発射する。弾のスピードはゆっくりだけど、スミに追いこまれた状態で使われるとよけにくいんだ。

クピアンの弱点はおなかに隠れた赤いコア。コアはふつうは見えないけれど、クピアンに敵をぶつけるとしばらくむき出しになるんだ。正面からだけでなく、うしろからの攻撃が命中してもコアはむき出しになるよ。でも、弱点をねらうときは、正面からコアを攻撃したいとダメだからね。





むき出しのコアに敵をぶつける。1回命中させればクピアンは逃げ出しちゃうよ。

敵を持ちあげたまま コアにぶつかって攻撃だ

コアに敵を投げても地形にジャマされることも多いはず。そんなときは持ちあげた敵をコアに直接体あたりさせてみよう。これでもクピアンにダメージを与えられるんだ。ただし、ちょっとでもクピアンにさわるとクロノアがダメージを受けることに。真下からジャンプしてぶつけると成功しやすいよ。



3戦目 ローリングアタックに注意しよう!

3戦目もクピアンの弱点はおなかのコア。ところが一度命中しただけでは倒せず、逆に体を丸めて体あたりをしかけてくるんだ。丸まっているあいだは移動スピードがアップして、クロノアの攻撃もうけつけないからひたすら逃げまわるしかない。逃げ場の少ない下段やエリアのスミに追いこまれると危険なので、できるだけ中央で逃げるようにするといいよ。しばらくするともとの姿に戻るから、またコアをねらって攻撃しよう。3回ダメージを与えれば、クピアンを倒すことができるんだ。





丸まったクピアンはクロノアめがけて飛んでくるので、立ちどまらないように。

クピアンを見失わないように 動きまわるのが大切!

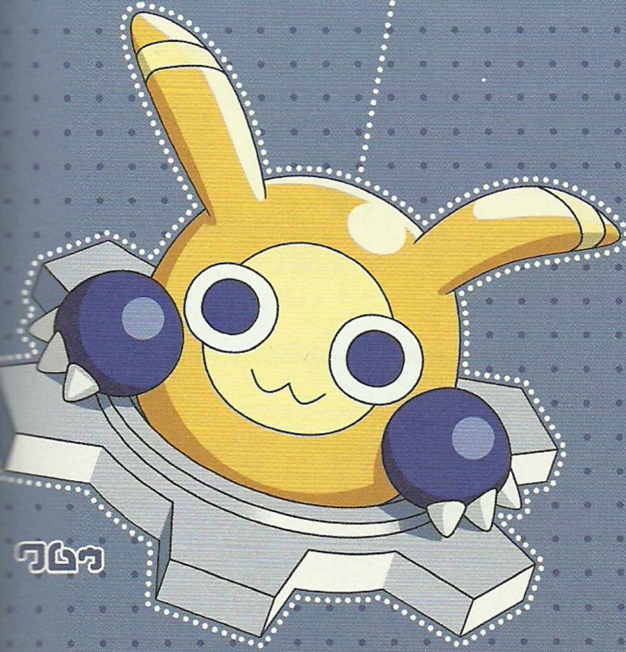
ローリングアタック中のクピアンは画面外からでもクロノアに向かって正確に飛んでくる。だから姿が見えないからって安心するのは逆に危険。つねにクピアンの位置がわかるように移動しておくのが大切なんだ。ただし、あんまり接近しすぎると、とっさによけきれなくなるから気をつけてね。



チャンプへの道のり／The way to be champion

決勝 ガーレンキャッスル

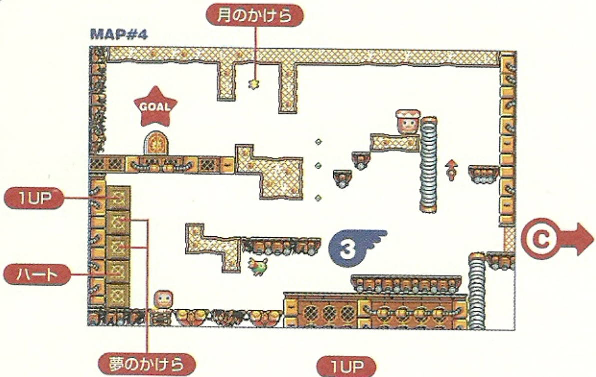
GARLEN CASTLE　VISION 5-1～9

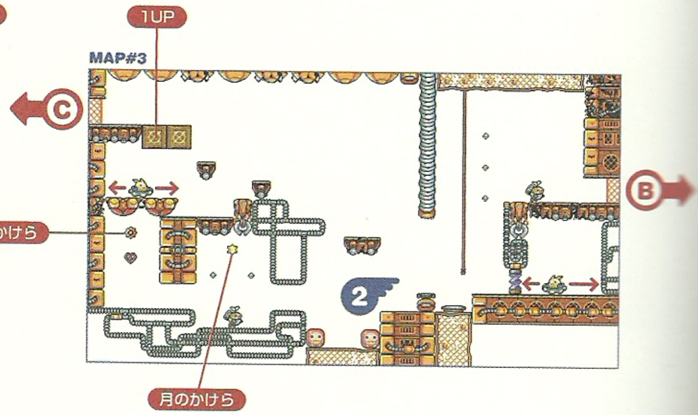


ワムウ

Garlen Castle
VISION 05-1
パズルビジョン

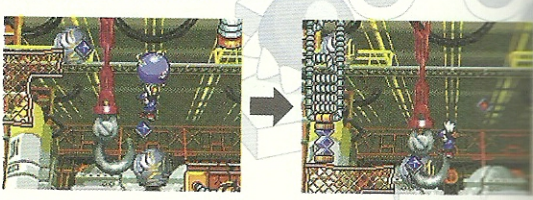
つぎのエリアにつながる通路が複数あり、しかもカギのかかった扉が通路をふさいだ迷いやすいコースが問題なんだ。こんなときはカギをさがすことからはじめて、動ける範囲を少しづつ広げてみよう。とはいえ、カギをひとつ取るだけでも、しかけが複雑になっているので、たいへんなんだけれどね。



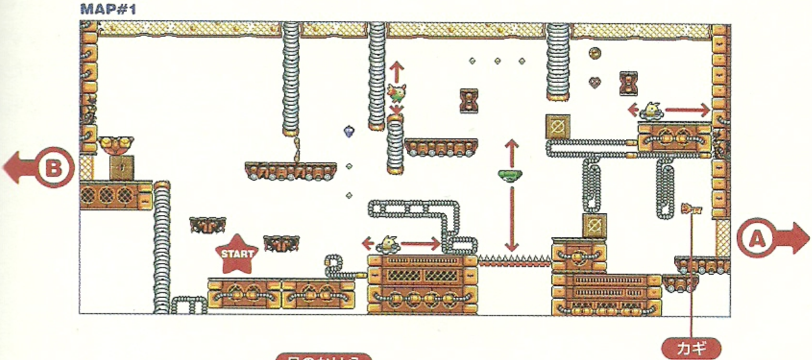


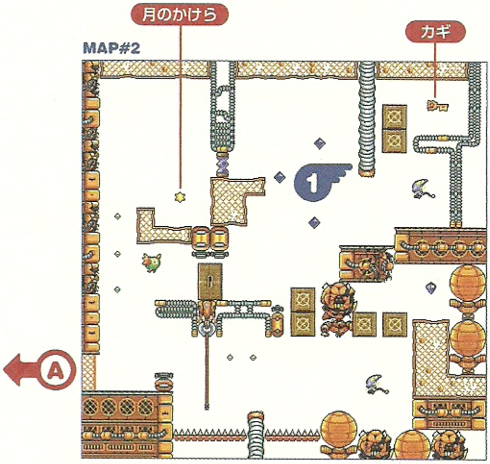
POINT 1
エルビルの力で3つのスイッチをオン!

エルビルをつかまえたら、いちばん下のスイッチから上昇開始。すると下と上のスイッチがオンになるので、あとは左に落ちつつ残ったスイッチを風玉で押せば成功だ。



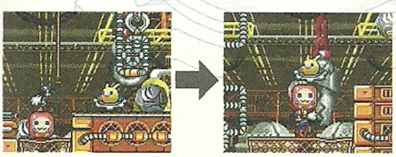
でてくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×3 ×3 ×2





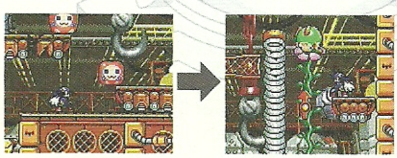
POINT 2 持ちあげたハコでワムゥの橋わたし

ハコを写真の位置におくとワムゥが左方向に移動する。そこでワムゥがくぼみに落ちないようにべつのハコを持ちあげてその上に乗せよう。そのまま左に運べばアイテムを取れるよ。



POINT 3 半分ずらしてハコを置くのがポイント

写真のようにハコをセットしたら、上段のムゥ植木鉢を右にある矢印パネルの下まで運ぶ。そこにフラムゥを植えて上段に進み、あとはもう一度フラムゥをつかまえて月のかけらを取ろう。



Garlen Castle VISION 05-2

パズルビジョン

スタートとゴールが同じエリア内にあるので、何度も往復することになるのが特徴。その途中にはいくつも風が吹き出ているので、この風の利用法が問題となるんだ。ジャマする風をハコでとめるにしても、置きかた次第でまったく新しいルートが開けることもあるから、ハコの置く場所には要注意だよ。



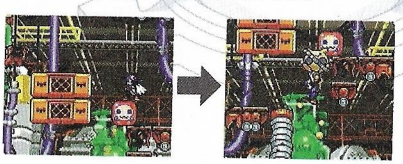
POINT 1 風をとめないで進もう

ハコを右に投げておくと、月のかけらを取るための足場に利用できるよ。投げたあとはグミを使ってワムゥのいる地点まで移動しよう。



POINT 2 風を途中でとめるのがポイント

写真のようにハコをずらして置くと、途中までは風を利用できる。これで下を通って左スミにいこう。あとはワムゥをキャッチして、左スミの風を使って月のかけらまで進もう。

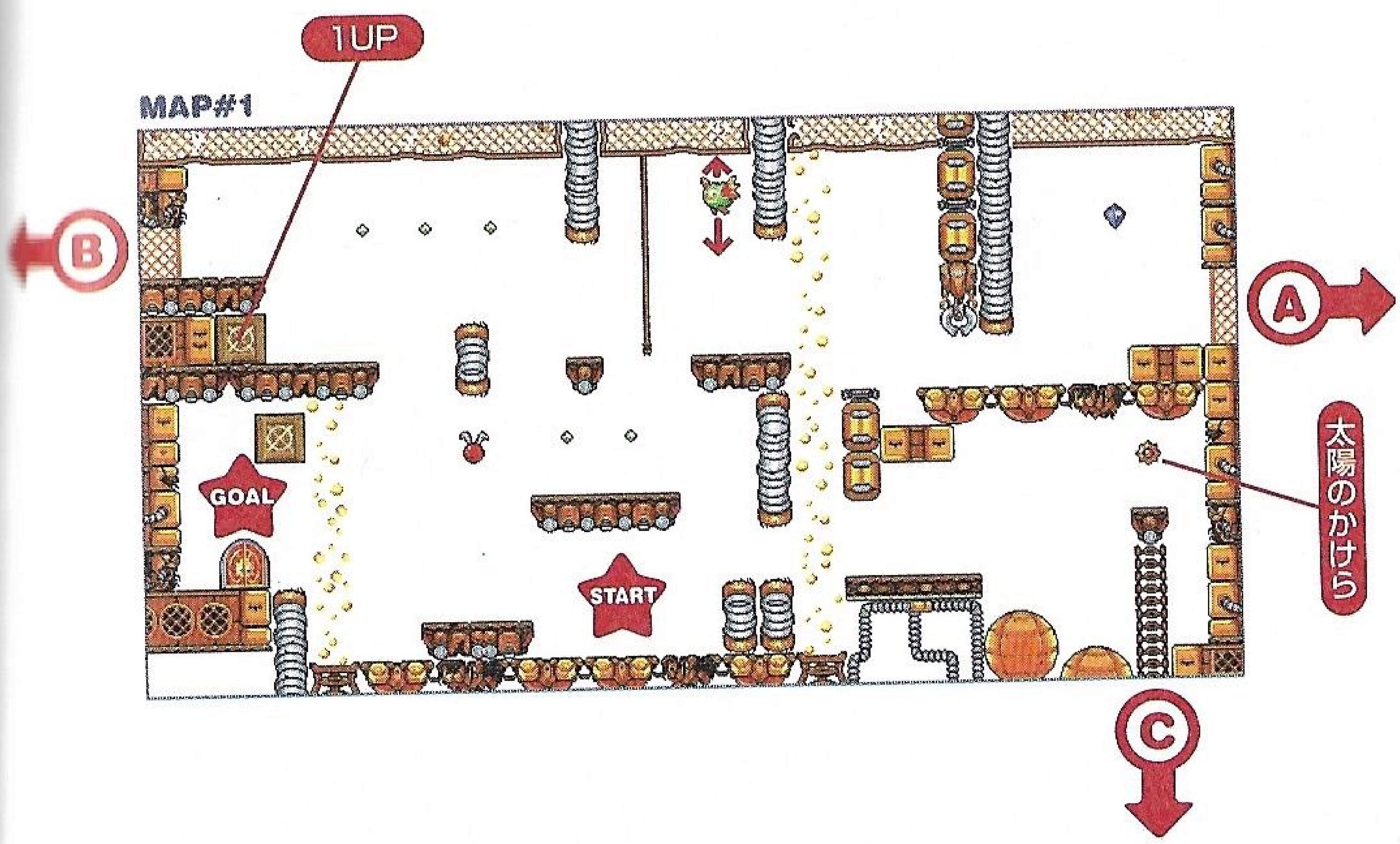


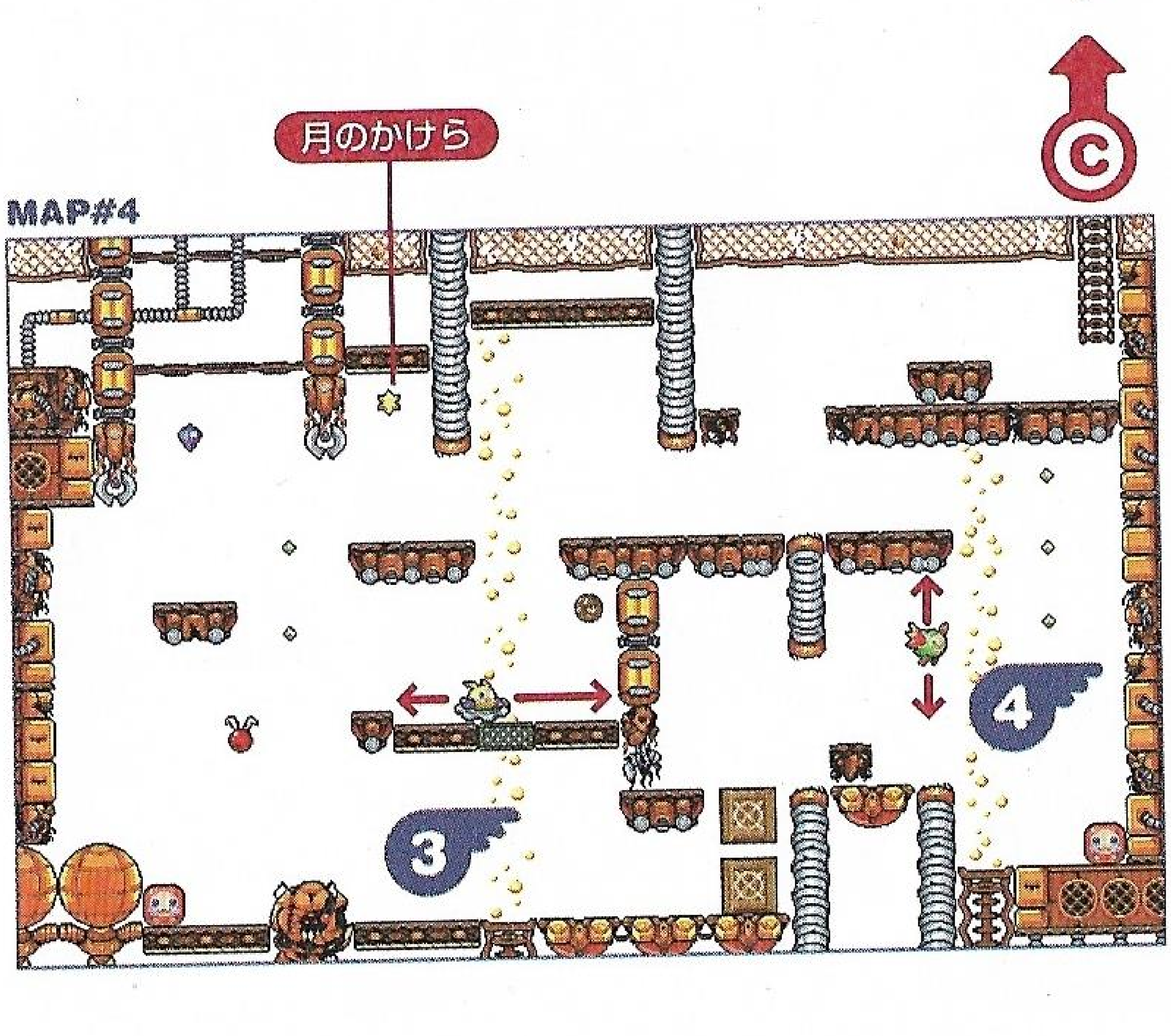
POINT 3 月のかけらを取るために

まずは右下のハコを使ってすぐとなりの風をとめよう。つぎにフラムゥをつかまえてタテに並んだ木箱をこわして左へ向かう。その先にも風が吹き出ているので、上段の月のかけらを取るために、左スミにあるハコで風をふさいでしまおう。あとは、左スミの足場からグミにぶらさがって中段へ進んでワムゥをつかまえる。これで木箱があった場所を飛びこえたら、最初の風のところにもどろう。

出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×2 ×1 ×0







POINT 4 いよいよアイテムゲット

風で上段へのぼりながら敵をつかまえたら、そのまま左へ移動。あとは2段ジャンプで月のかけらをゲットしよう。

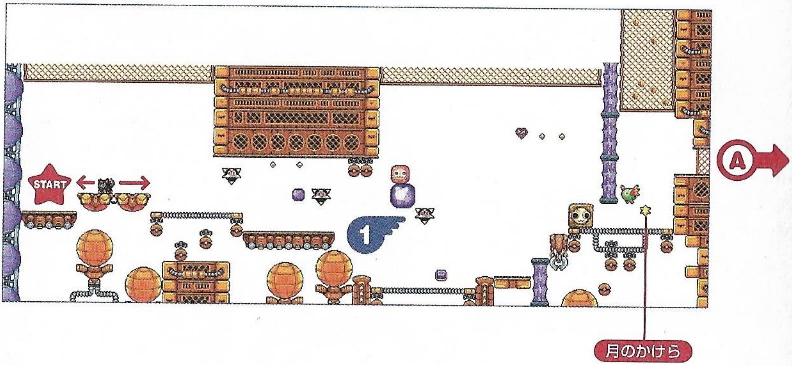


Garlen Castle

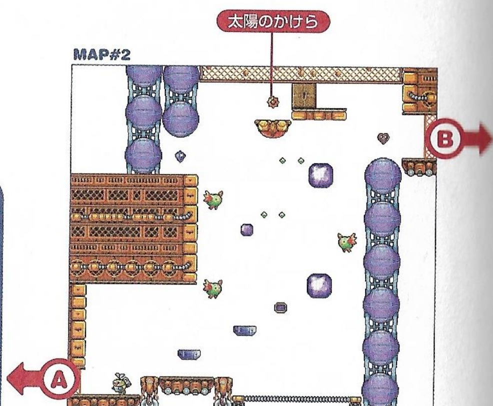
VISION 05-③ パズルビジョン

ひさしぶりの一本道ルートだけど、クロノアのまわり以外はうすぐらくて視界がきかなくなっているよ。うかつに動きまわってよけいなダメージをうけないためにも、周囲のようすには気を配っておきたいところ。アイテムやしかけも見落としがちなので、先に進むまえにマップで確認しておいたほうがいいよ。

MAP#1



MAP#2



POINT 1

ササルンをハコで押さえこんじゃおう

ハコを下に落としたらスイッチを切りかえよう。それから写真の場所からハコを投げるといちばん右側のササルンを落とせるんだ。あとはもう一度スイッチを押して、ブッピィを運ぼう。



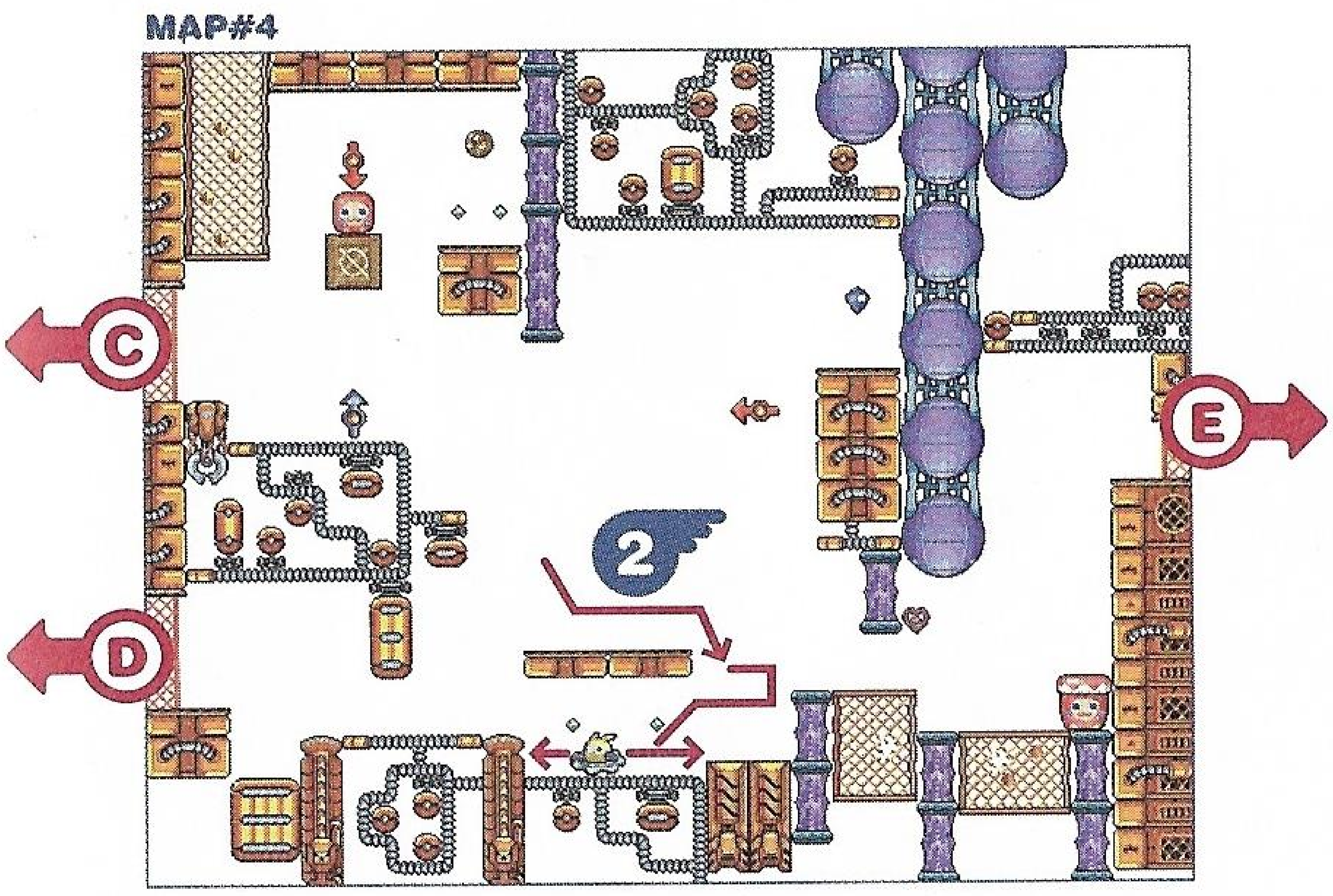
出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×2 ×4 ×1



POINT 2 ワムゥの進路を変更

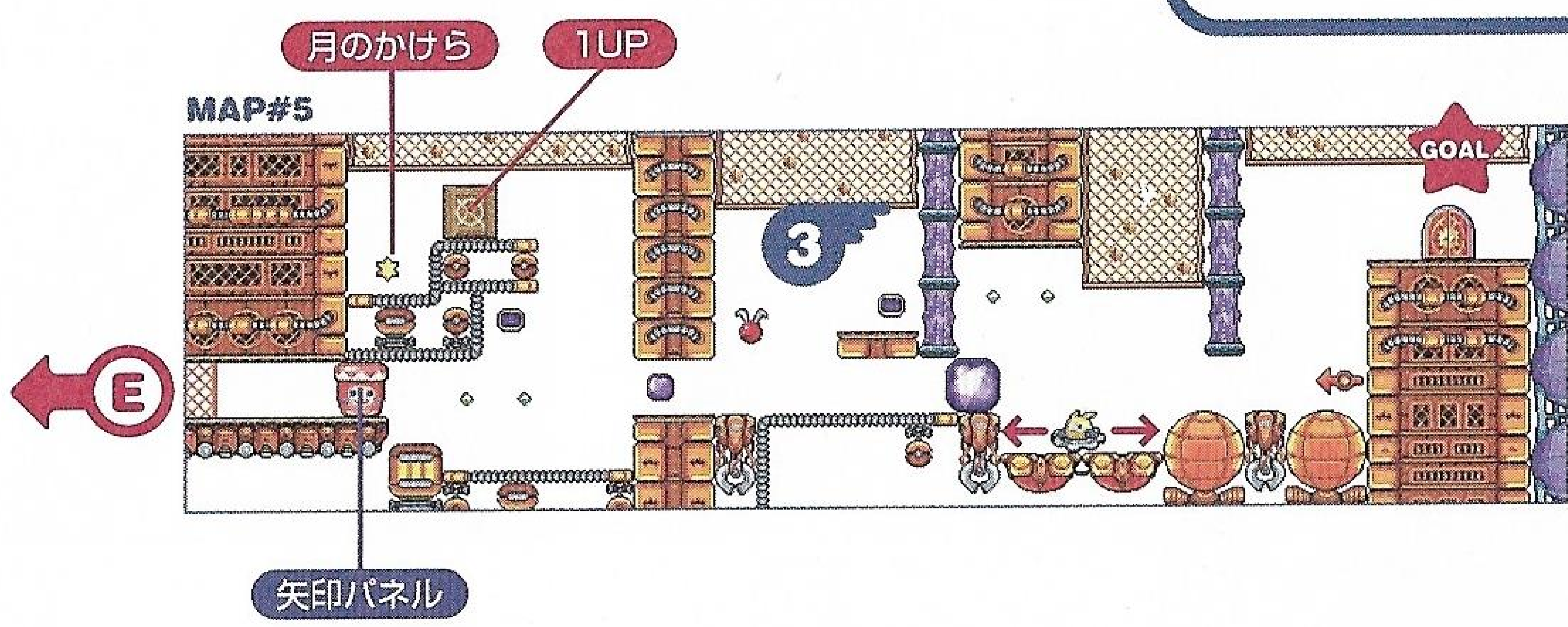
写真のようにハコを置くとワムゥが左へ移動する。これをつかまえてⒹを通り、ムゥ植木鉢を使ってカギを取ろう。





POINT 3 はねかえったらスイッチオン！

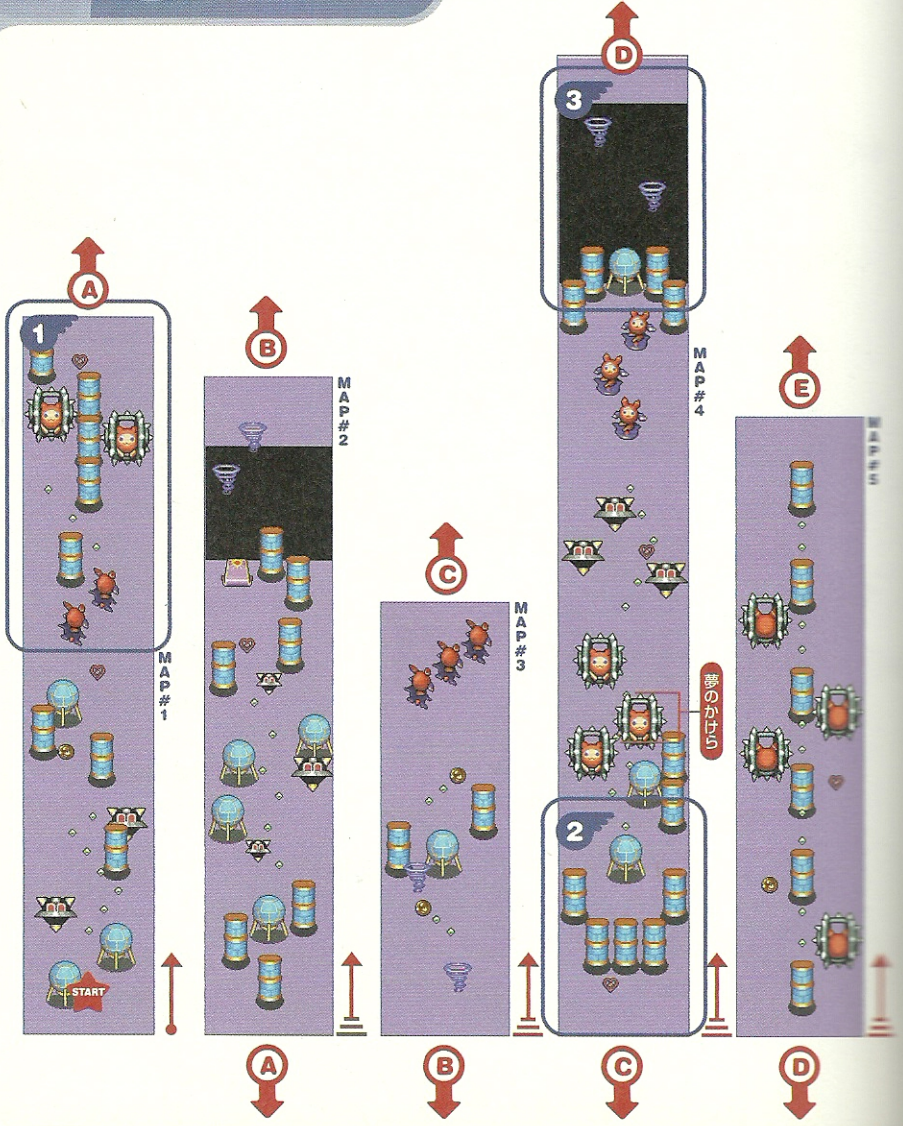
スイッチを押して右の拡縮ブロックを小さくしたら、ワムゥを右の矢印パネルへ投げる。もどってくるまえに中段に移動し、ワムゥが拡縮ブロックにぶつかるまえにスイッチオン。するとこんどは左に飛んでいくので追いかけてキャッチ。あとはムゥ植木鉢に植えて上にのぼろう。



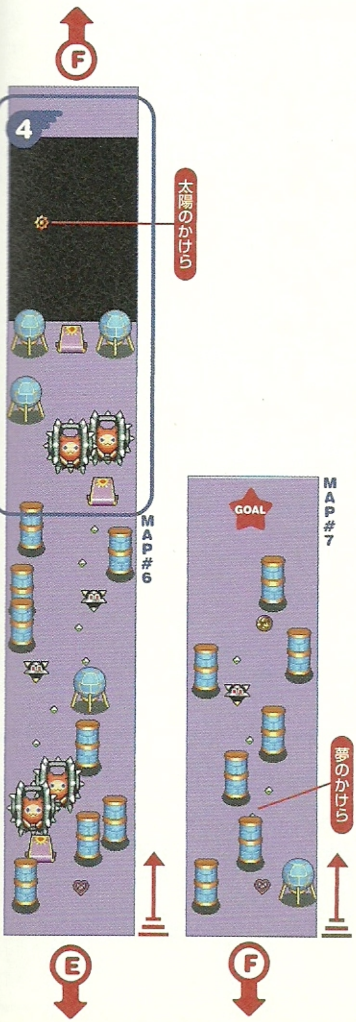
Garlen Castle VISION 05-4

アクションビジョン

最後のアクションビジョンだけあって敵や障害物がかなりジャマをするんだ。2段ジャンプを使わないとすぐにハートが減ってしまうので注意。さらにコース途中にある谷間は、2段ジャンプとはばたき、つむじ風の力を結集しないと飛びこせないんだ。あせって早くジャンプしすぎるのは失敗のもとだからね。



出てくるアイテム　×50　×0　×0　×1　×5　×8　×0



POINT 1 コースをふさぐ ムゥローリン

左右どちらを通ってもムゥローリンがジャマするよ。直前のムゥを使ってジャンプでやりすごそう。



POINT 2 スキつを見極めよう!

マップでは、柱で道をふさいでいるように見えるけど、手まえと奥の柱のあいだにはスキマがあるんだ。



POINT 3 はばたきで飛距離をかせげ

最大級の谷間が登場。飛びこすには、はばたきで飛距離をのばしつつ、つむじ風をたどるしかないよ。



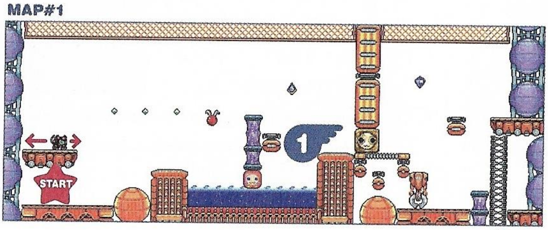
POINT 4 太陽のかけらも忘れずゲットしてね

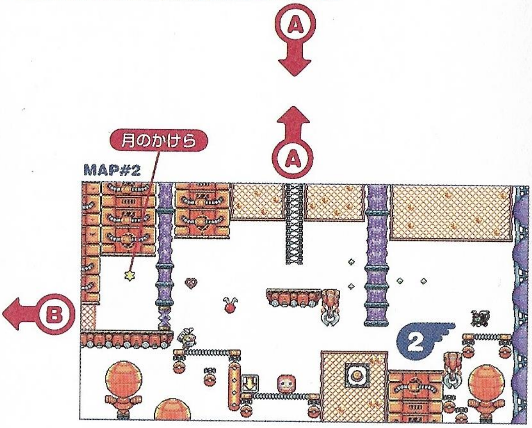
ジャンプから落ちはじめたところで、はばたきを開始しよう。これで太陽のかけらに手がとどくんだ。



Garlen Castle VISION 05-5 パズルビジョン

池とブッピィが配置されていて、スイッチを切りかえたり爆発させるタイミングが重要になるビジョン。コース自体は一本道でそれほど複雑ではないけど、ブッピィは池に落ちても爆発してしまうから使いかたが重要だよ。また、ひとつタイミングをまちがえると先に進めなくなる場面もあるから注意してね。





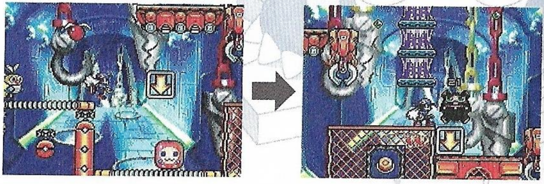
POINT 1 ブッピィを浮かべるには!?

右によせたハコの上でブッピィを持って2段ジャンプ。それから水面をあげればブッピィを岩まで運べるよ。



POINT 2 いつもとは逆に爆弾ハコをぶつけてみよう

爆弾ハコを右に投げたら、写真のようにその上にブッピィを置こう。左側からもう一度ブッピィをつかまえるとスイッチの上に置けるから、そこに爆弾ハコを投げるんだ。

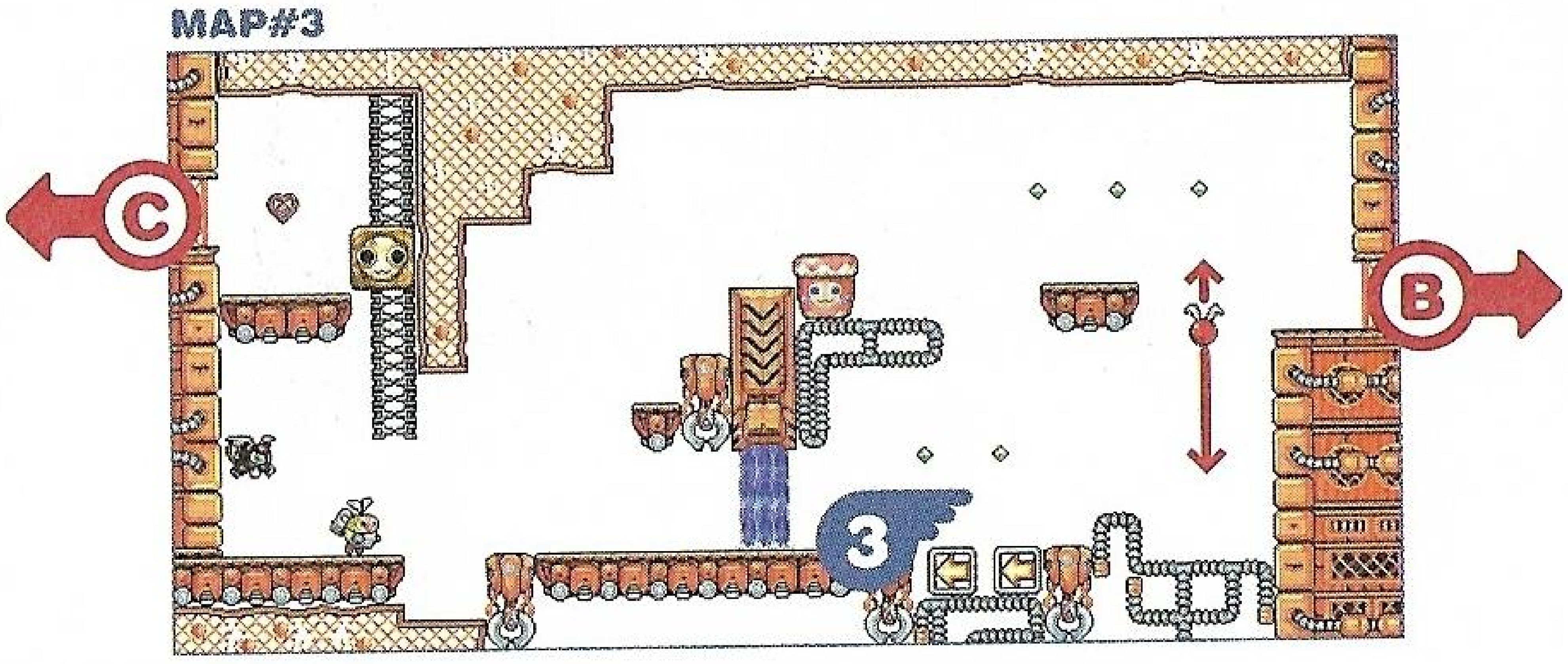


出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×1 ×3 ×1

POINT 3 空中爆発で岩をこわせそう

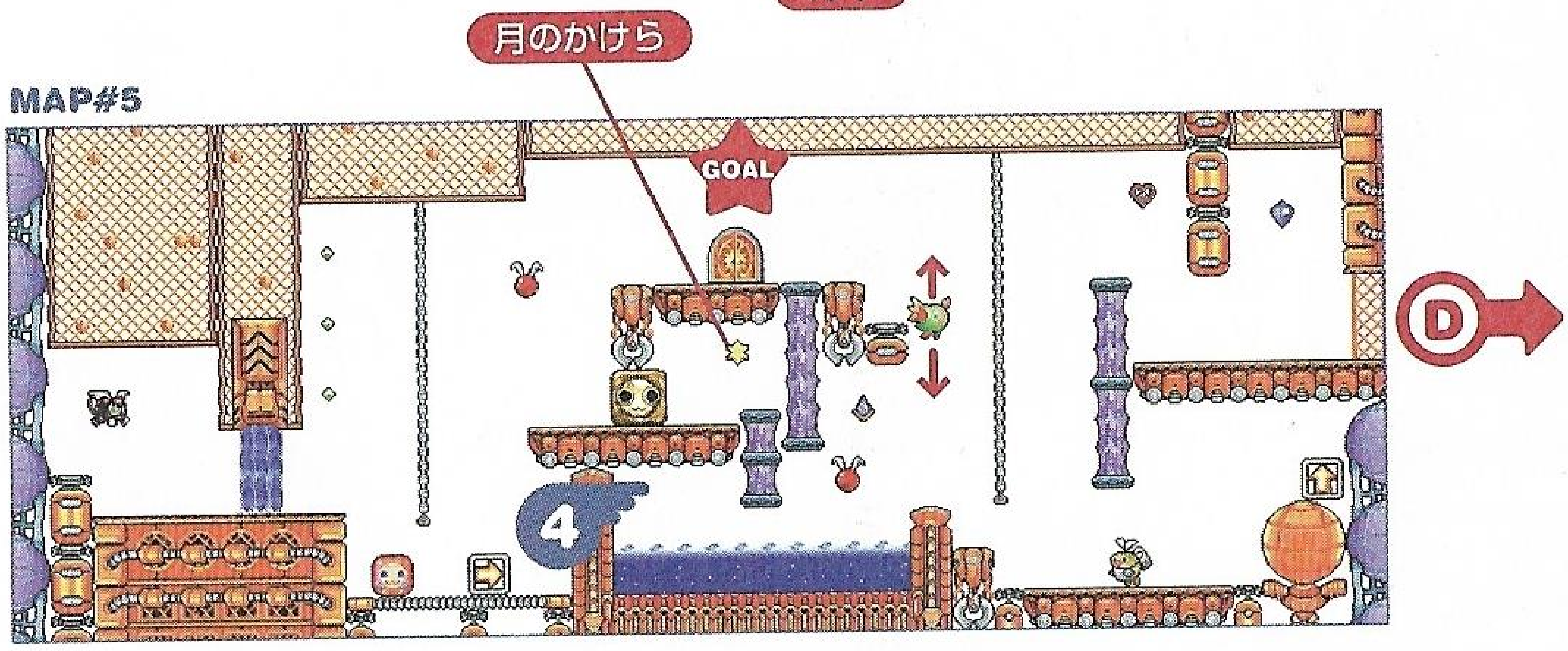
ムゥ植木鉢を滝の右側に運んだら、ブッピィを左の爆弾ハコの上に置こう。爆発したあとに残りの爆弾ハコが持てるので、それを持ちながらムゥ植木鉢を左の穴に落ちるまえまで運ぼう。そこでブッピィを植えて、中段の足場からブッピィめがけて爆弾ハコをぶつけるんだ。

MAP#3



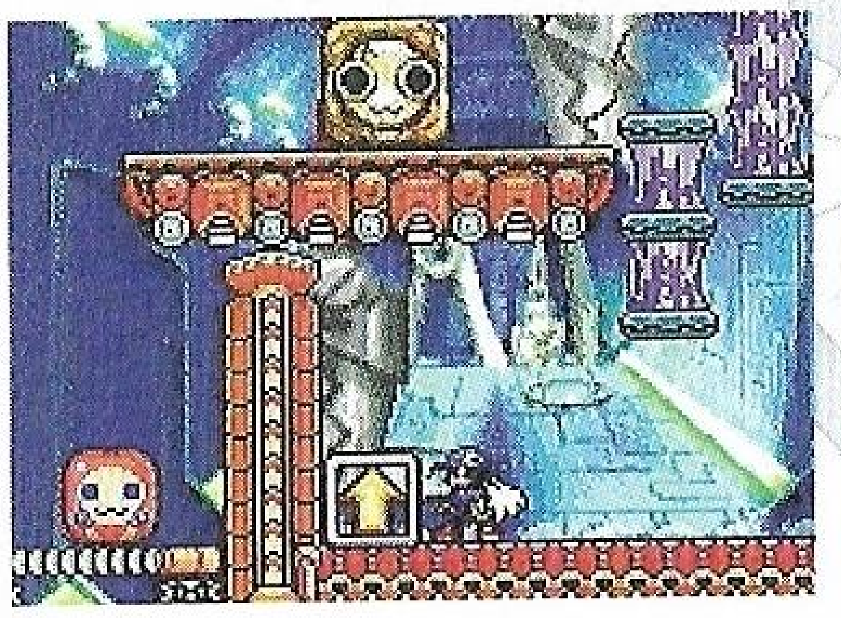


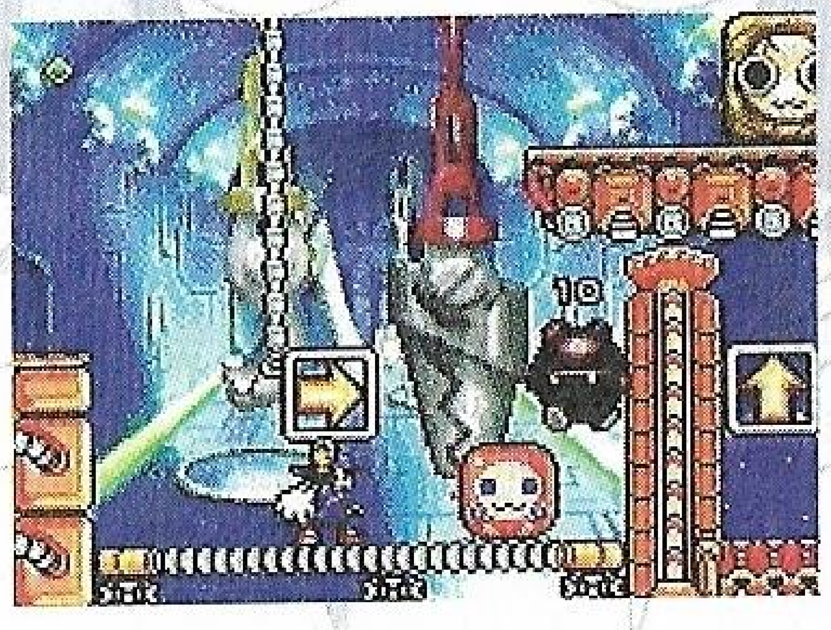
MAP#5



POINT 4 まずは爆弾ハコの準備をしてから

写真のように爆弾ハコを置き、水面をあげる。そして左にいるブッピィをつかまえ、ハコの上にセット。ブッピィに爆弾ハコを投げれば連鎖爆発で岩をこわせるよ。



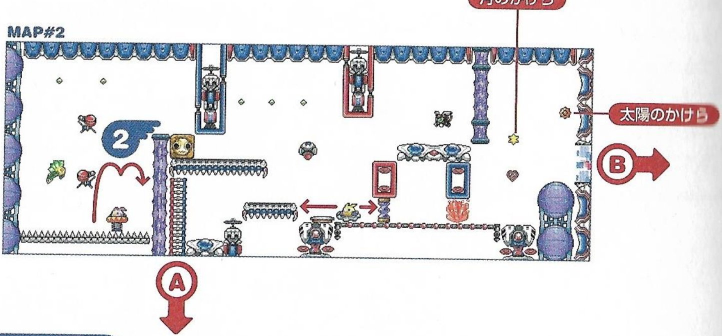


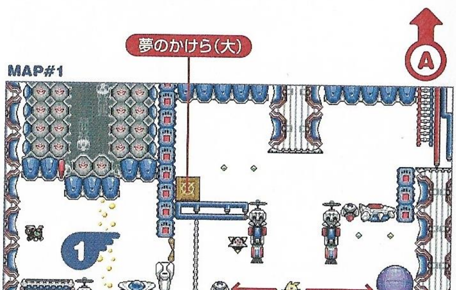
Garlen Castle

VISION 05-6

パズルビジョン

これまで風を利用して進んできたけど、ここは進行をジャマする風が数多く配置されているんだ。クリアを目指すなら、風をハコでとめるだけでなく、動く床や拡縮ブロックを利用したり、ムゥ植木鉢でとめるのもいいかもしれないよ。もちろん、風をとめたあとは上にあがる方法も忘れずに考えておこうね。





POINT 1 ブッピィを下に運ぶ!?

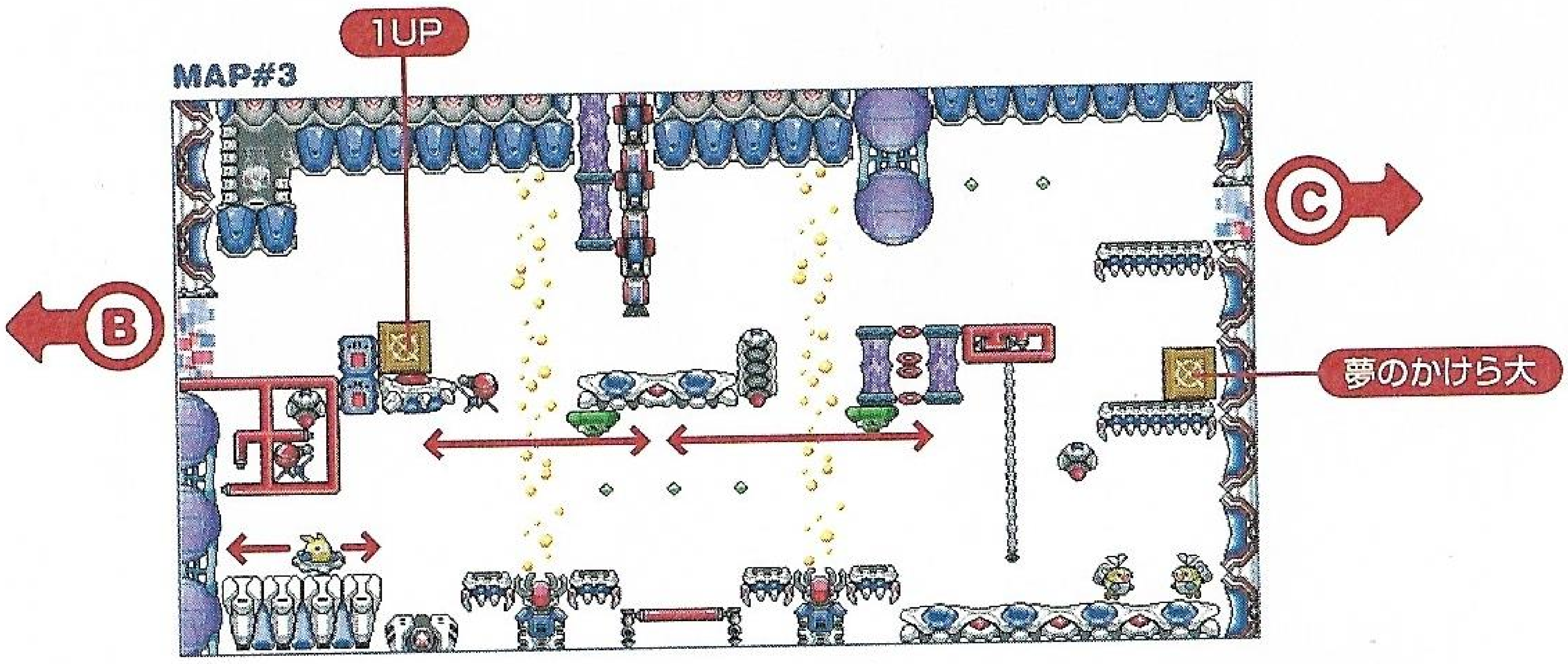
ブッピィを持ったままだと下に運べないけど、風に乗ったまま2段ジャンプをすれば、ブッピィだけは落ちるので、まわり道して岩まで運ぼう。

POINT 2 着地点を予想しよう

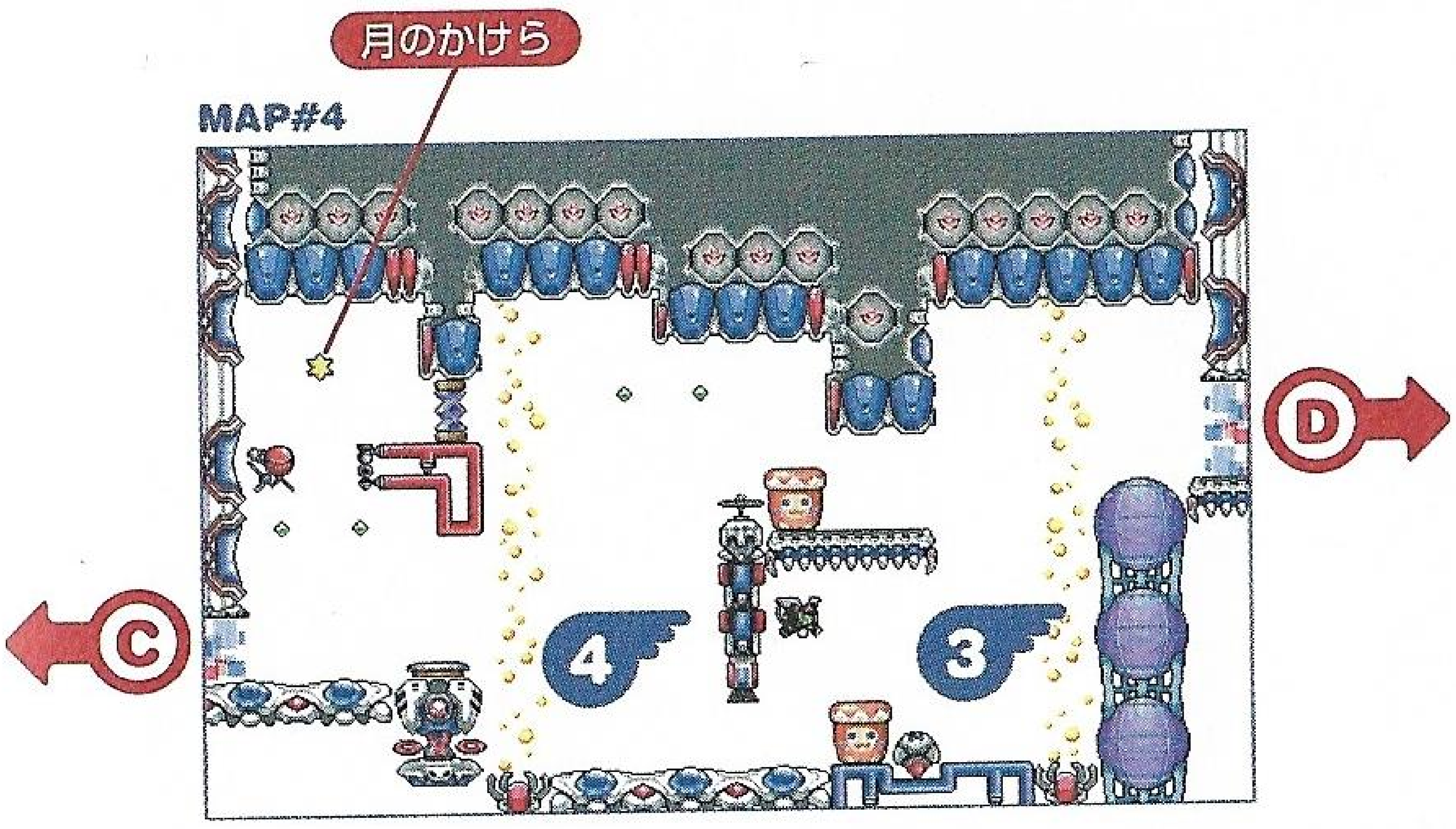
リクリを赤くするにはムゥホッピンの上で2段ジャンプし、リクリがもどるまえに天井の低い場所を通過しよう。でも、リクリをつかまえた場所からは、ムゥホッピンの着地点は見えない。敵の動きから位置を予想してジャンプするんだ。

出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×2 ×1 ×0

MAP#3



MAP#4



POINT 3 敵の植えかえがポイントだよ

上段のムゥ植木鉢を下段に落とし、MAP#5でつかまえたムゥホッピンを写真のように植えよう。それから残りのムゥ植木鉢で風をとめたら、そちらに敵を植えかえるんだ。

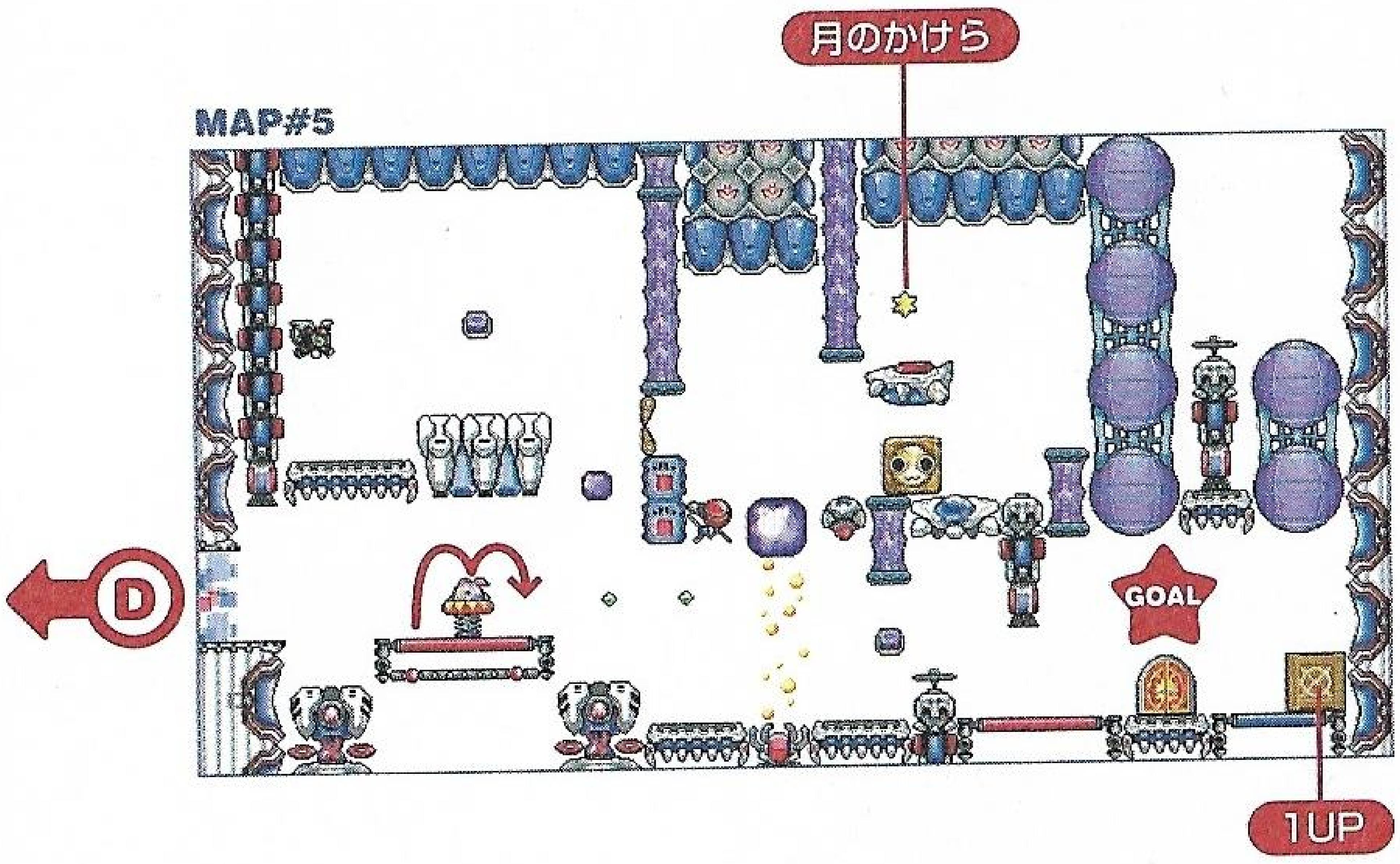


POINT 4 またまた植えかえしよう

POINT3でカラになったムゥ植木鉢を写真の位置まで移動。これに敵を植えかえると上段にのぼれるので、ブッピィを据え置きスイッチに乗せてから、シャッターをくぐって月のかけらを取りにいこう。



MAP#5



Garlen Castle

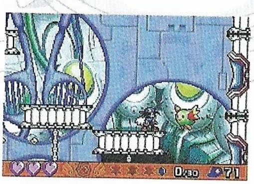
VISION 05-7

アクションビジョン

タテ方向にのぼっていく強制スクロール面だけど、足場に利用できる地形がほとんどないのが問題。ロープや消える床といったものをのぞくと、上にのぼるには空中キャッチを利用した連続2段ジャンプに頼るしかないんだ。ジャンプに失敗したら1発アウトだから、何より指先のテクニックが重要なビジョンだよ。

POINT 1 もぐって敵をつかまえよう

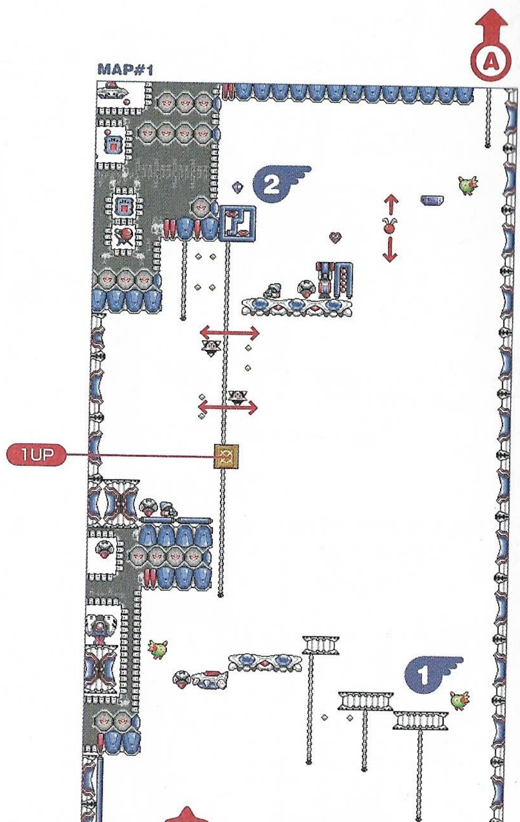
ロープ伝いに足場の下をたどり、上に出たら敵をつかまえてUターン。それを使った2段ジャンプでさらにのぼろう。



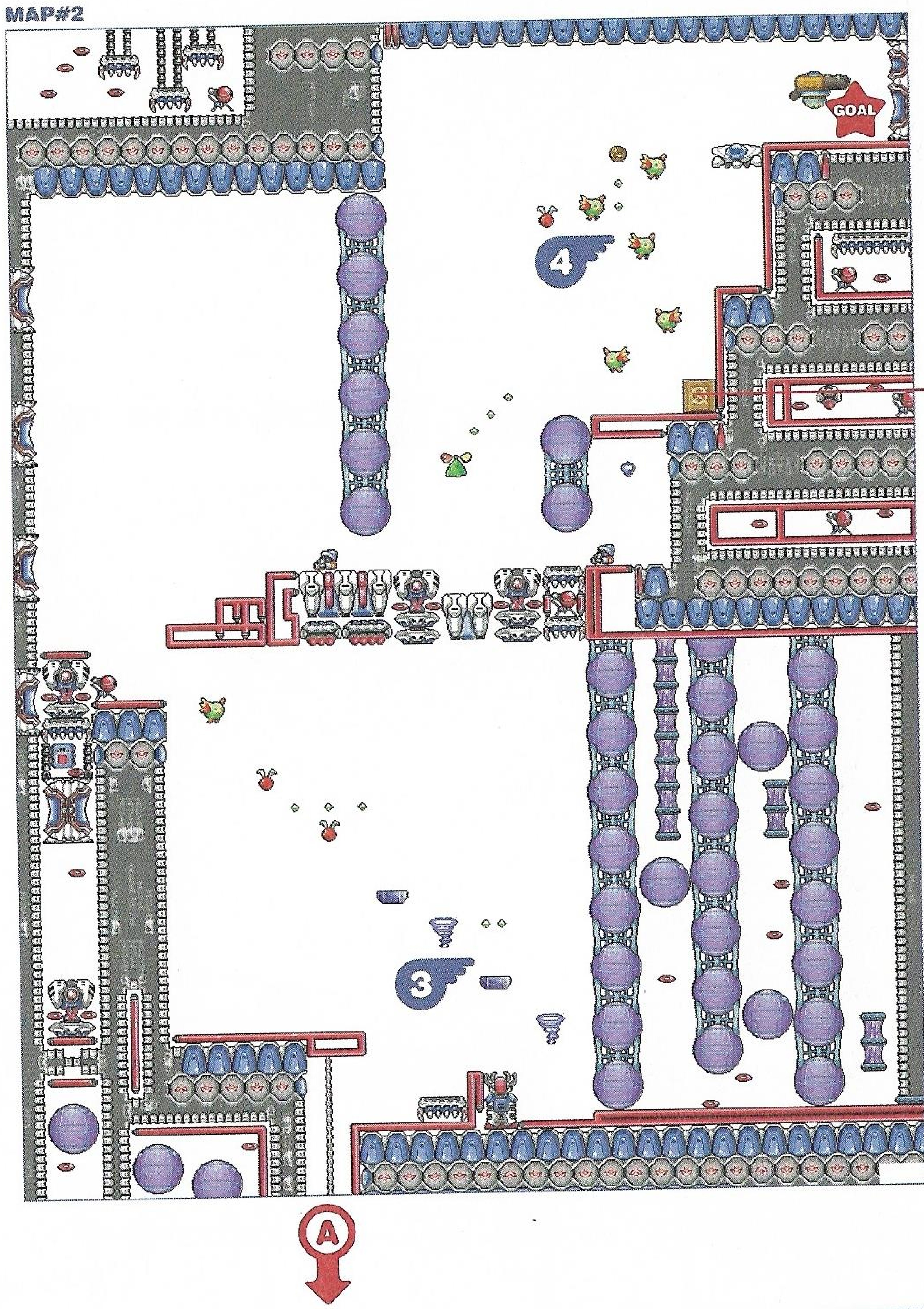
POINT 2 すばやさが最優先だよ

夢のかけら(大)を取るにはグリッツを持って2段ジャンプだ。でも、アイテムが画面内に現われるまえに飛ぶようにしないと、アイテムは取れても戻る足場がなくなってしまうので、すばやく行動しよう。



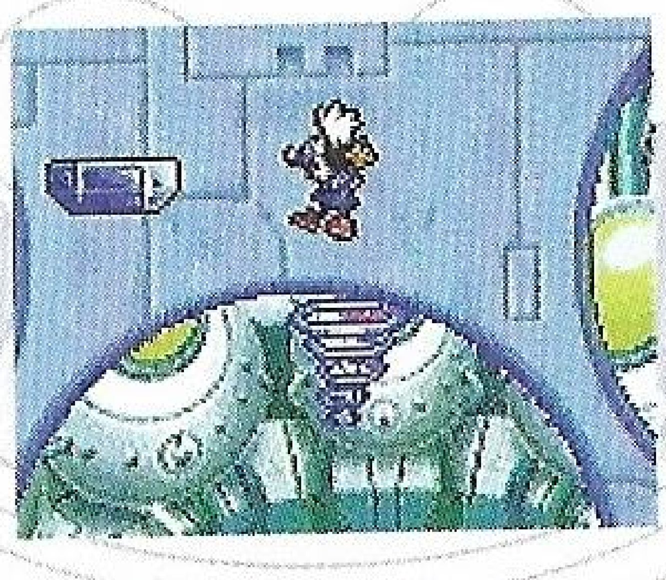


出てくるアイテム ×20 ×2 ×0 ×1 ×2 ×1 ×0



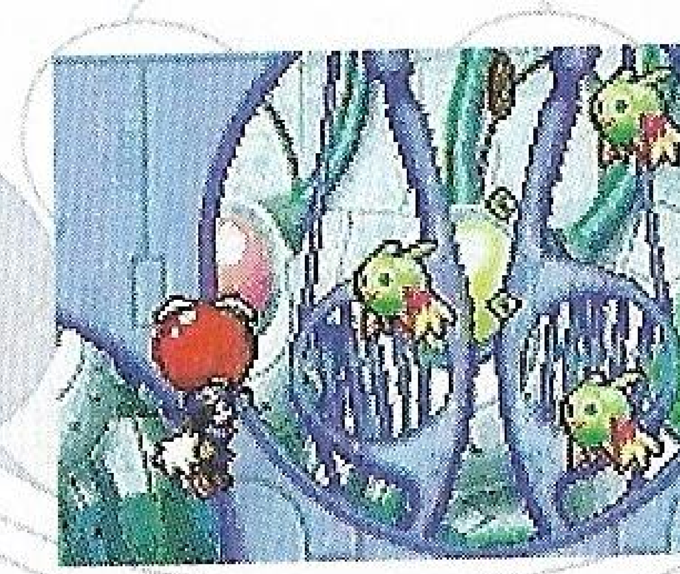
POINT 3 立ちどまらずにガンガンのぼれ!

リズミカルにポンポンと進もう。タイミングを取っているとスクロールに追いつかれアウトになるよ。



POINT 4 最後の空中2段ジャンプだ!

ここまでくればゴールは目前。まず途中の足場をめざしてあがり、そこからグミ、ゴールへと進もう。

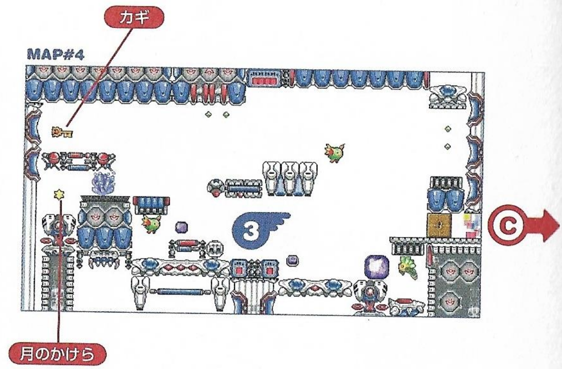


Garlen Castle

VISION 05-8

パズルビジョン

MAP#1を中心とし、左右に移動していくビ
ジョン。タイミング重視のしかけや敵の誘導
技、指先のテクニックが要求されるしかけが
つめこまれているよ。これをクリアすれば決
勝戦、さらには最終ボスとの決戦が待ってい
るので、これまで身につけた技を十分に活用
してひとつひとつ突破していこう!



POINT 1 敵を消さずに誘導しよう

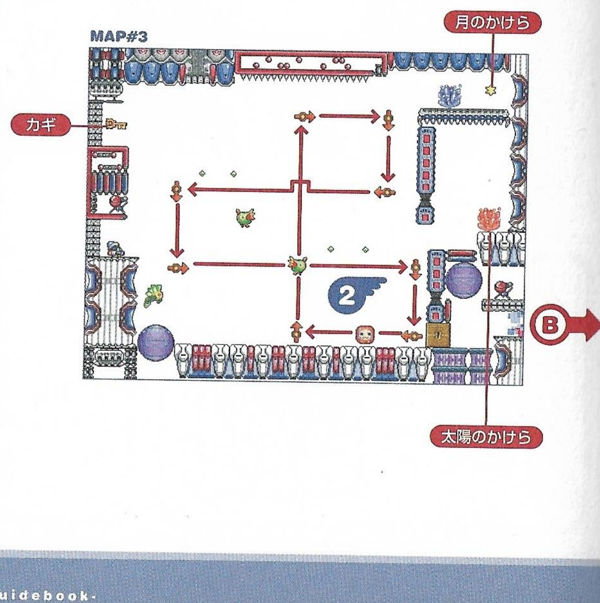
据え置きスイッチに乗るとワムゥが右に移動してくる。そのままだとトゲにぶつかってしまうので、スイッチを切りかえて拡宿ブロックの大きさをかえ、下段まで誘導しよう。



POINT 2 ハコに乗ってねらいうちだ

ハコはMAP#3に示した矢印のコースに沿って空中移動している。リクリを持ってハコに飛び乗れば、空中の敵にもリクリをぶつけられるよ。



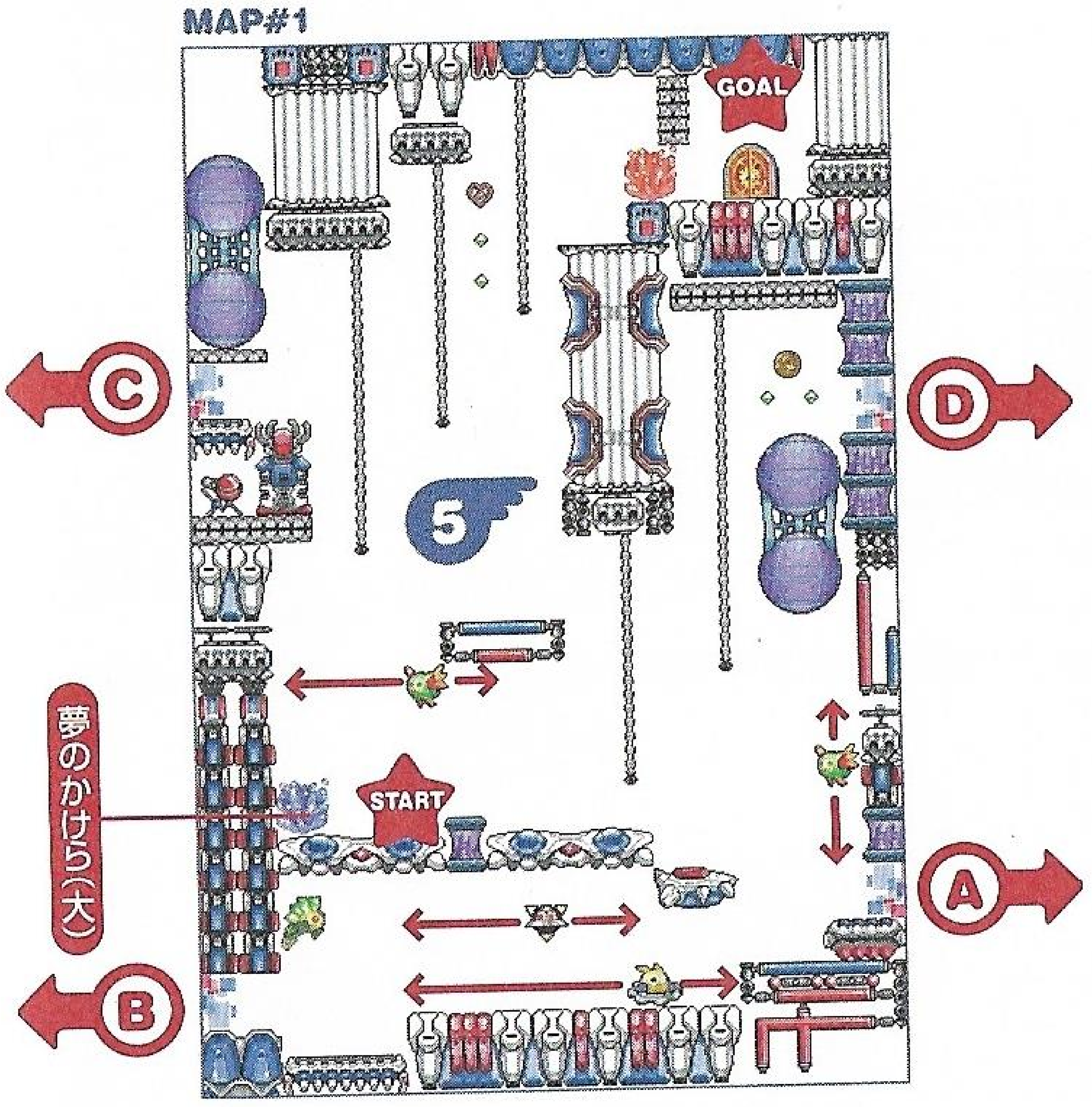


出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×1 ×1 ×3 ×4

POINT 3 リクリがもどるまえにスイッチを入れよう

リクリをつかまえたら上段のフラムゥの上で2段ジャンプ。リクリがもどるまえにスイッチを切りかえ、つぎに下段の敵に投げる。同様にスイッチを切りかえたら、拡縮ブロックをのぼってリクリ岩をこわすんだ。

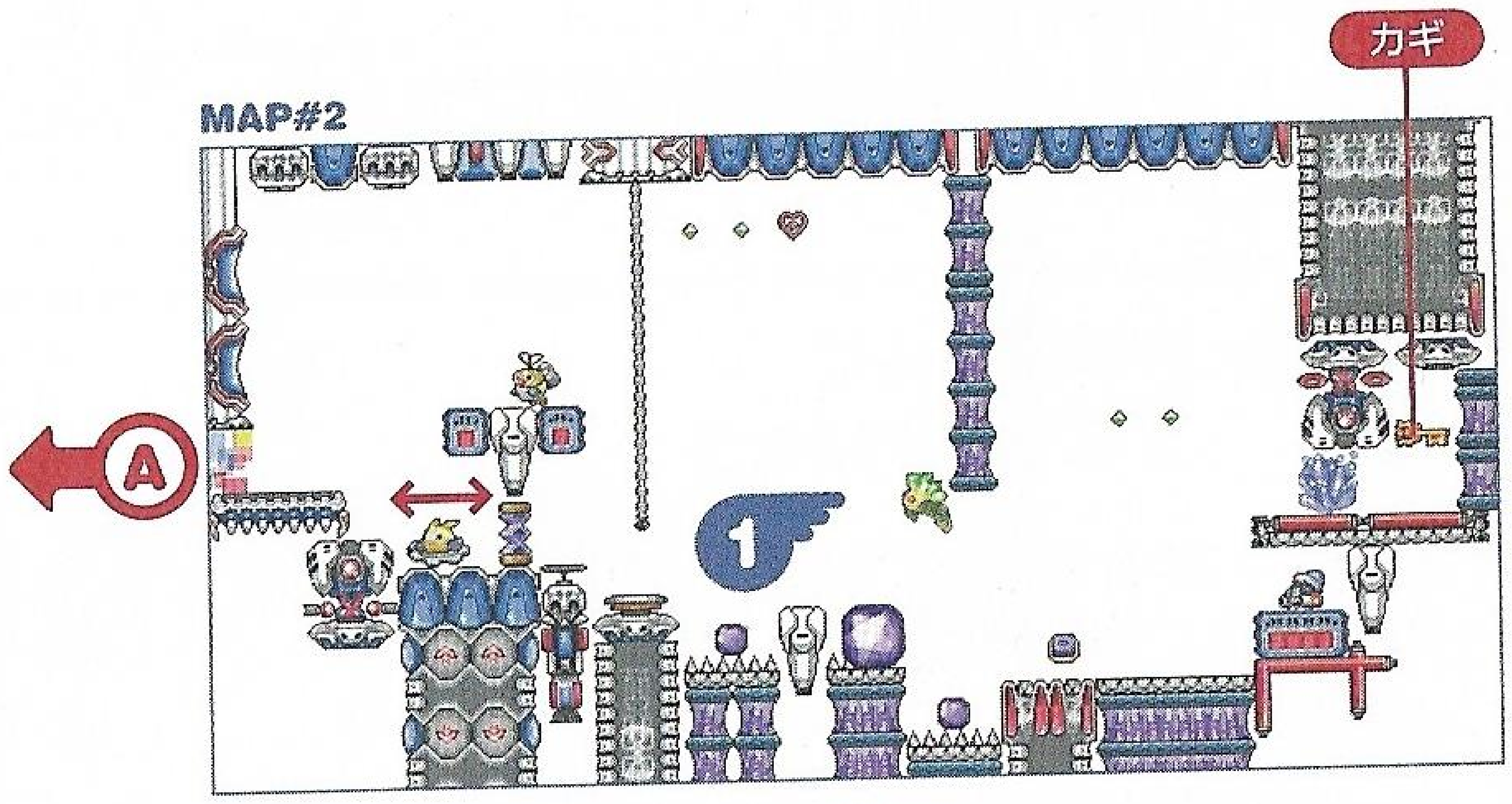




POINT 4 空中2段ジャンプで月のかけらをゲット

リクリをつかまえてグリッツの上で2段ジャンプ。そしてリクリがもどるまえに右のフラムゥで右上へ2段ジャンプ。さらにもどってきたリクリで2段ジャンプ。この3連続ジャンプを使って、やっと右上に到達できるんだ。





POINT 5 ロープをかけのぼれ!

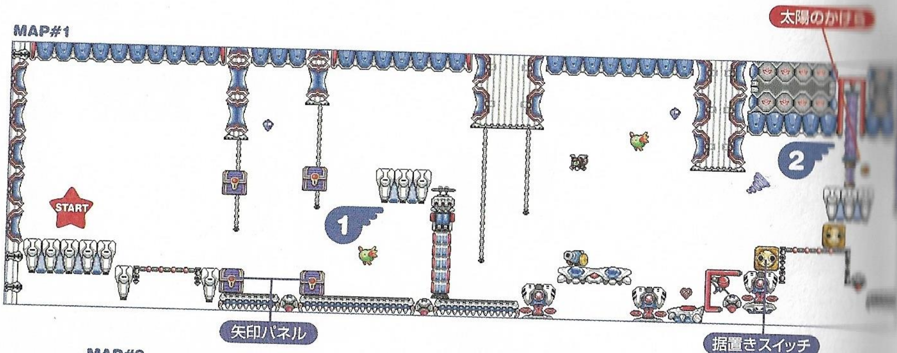
ここもリクリがもどるまえに移動するんだ。とくに中段のフラムゥの上で2段ジャンプしたあとは、ロープをいっきにのぼってリクリ岩のまえまでいくこと。ジャンプボタン連打ですばやくのぼろう。

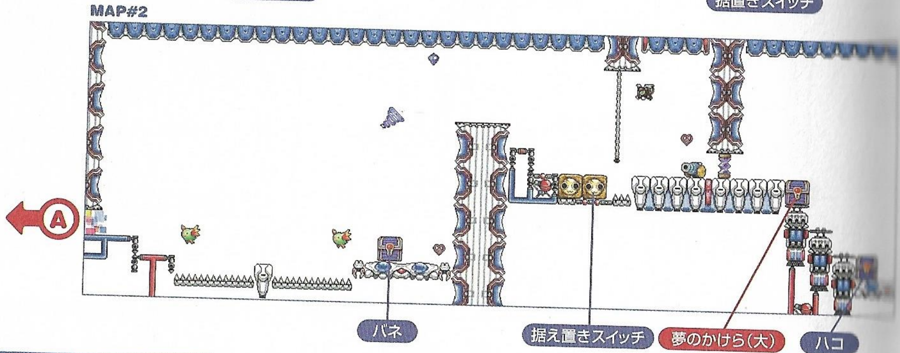
Garlen Castle
VISION 05 - 9 ボスビジョン

目標タイム ▸ 180:00　ベストタイム ▸ 106:75

このビジョンの宝箱のなかには、夢のかけらだけでなく、先に進むのに必要なしかけが隠されている。そこで宝箱をこわすのを優先して、出てきたしかけを使ってゴールをめざすんだ。ただし、競争相手のガンツを大砲で攻撃することを忘れずにね。

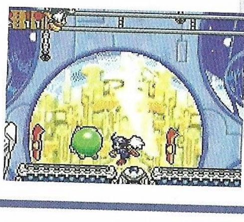
ボスのダリッツとガレンガクーツク攻略は112、113ページだよ





POINT 1
矢印パネルで宝箱をねらいうち

まず矢印パネルを出現させたら、それにフラムゥを投げて、ロープの途中にある宝箱をこわしてしまおう。あとはロープ伝いに移動すれば、その先の足場まで進めるよ。



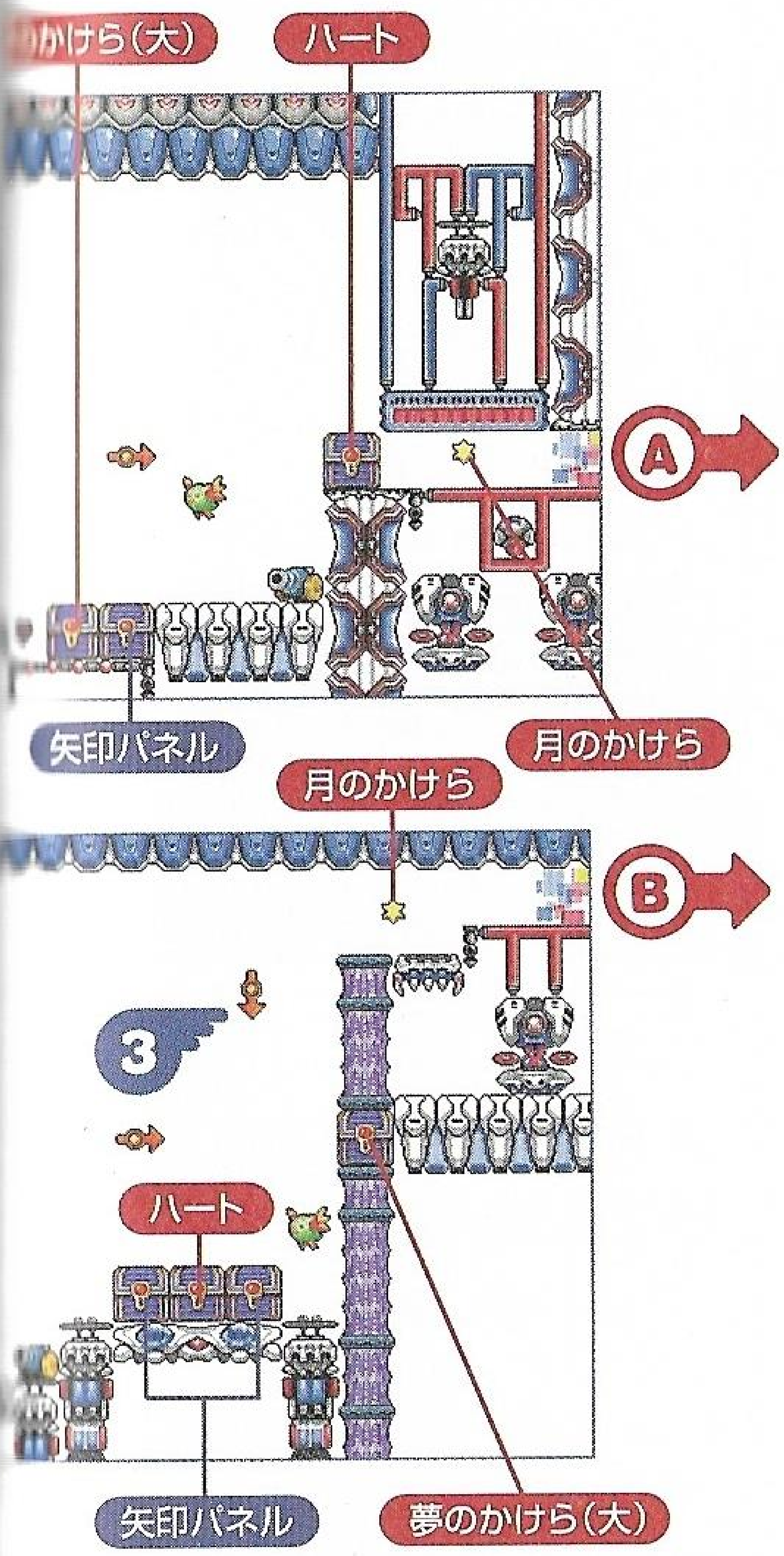


出てくるアイテム ×0 ×6 ×3 ×1 ×0 ×7 ×0

POINT 2 据え置きスイッチにブッピィをおいてシャッターを開けよう

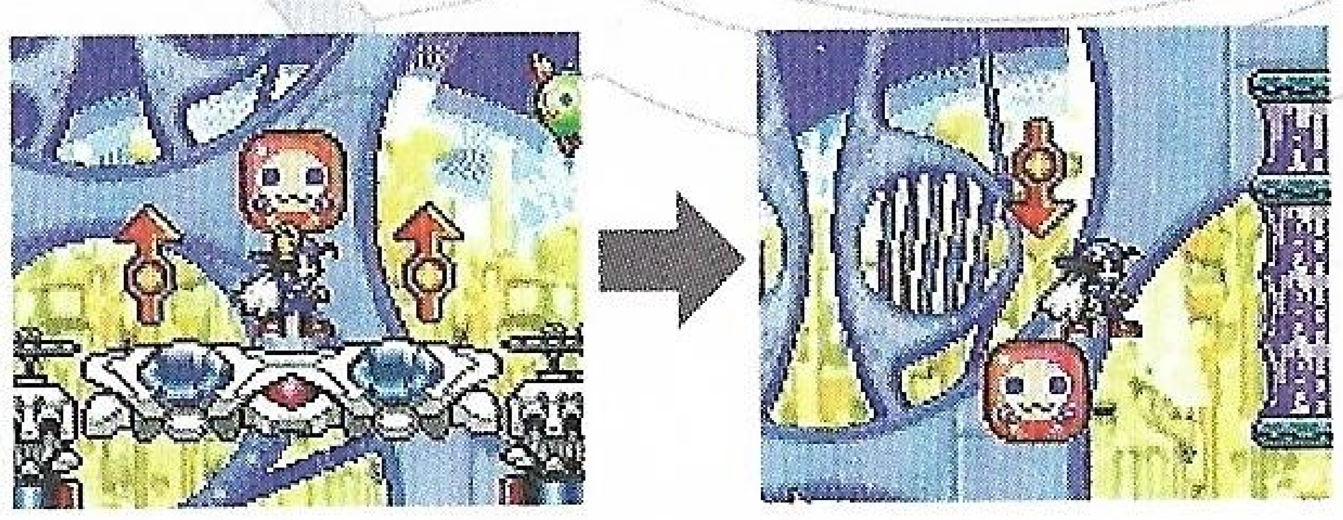
岩の下には据え置きスイッチがかくれている。岩をこわしたら、ブッピィを持ってスイッチの上で2段ジャンプ。つむじ風に乗れば、太陽のかけらが取れるよ。

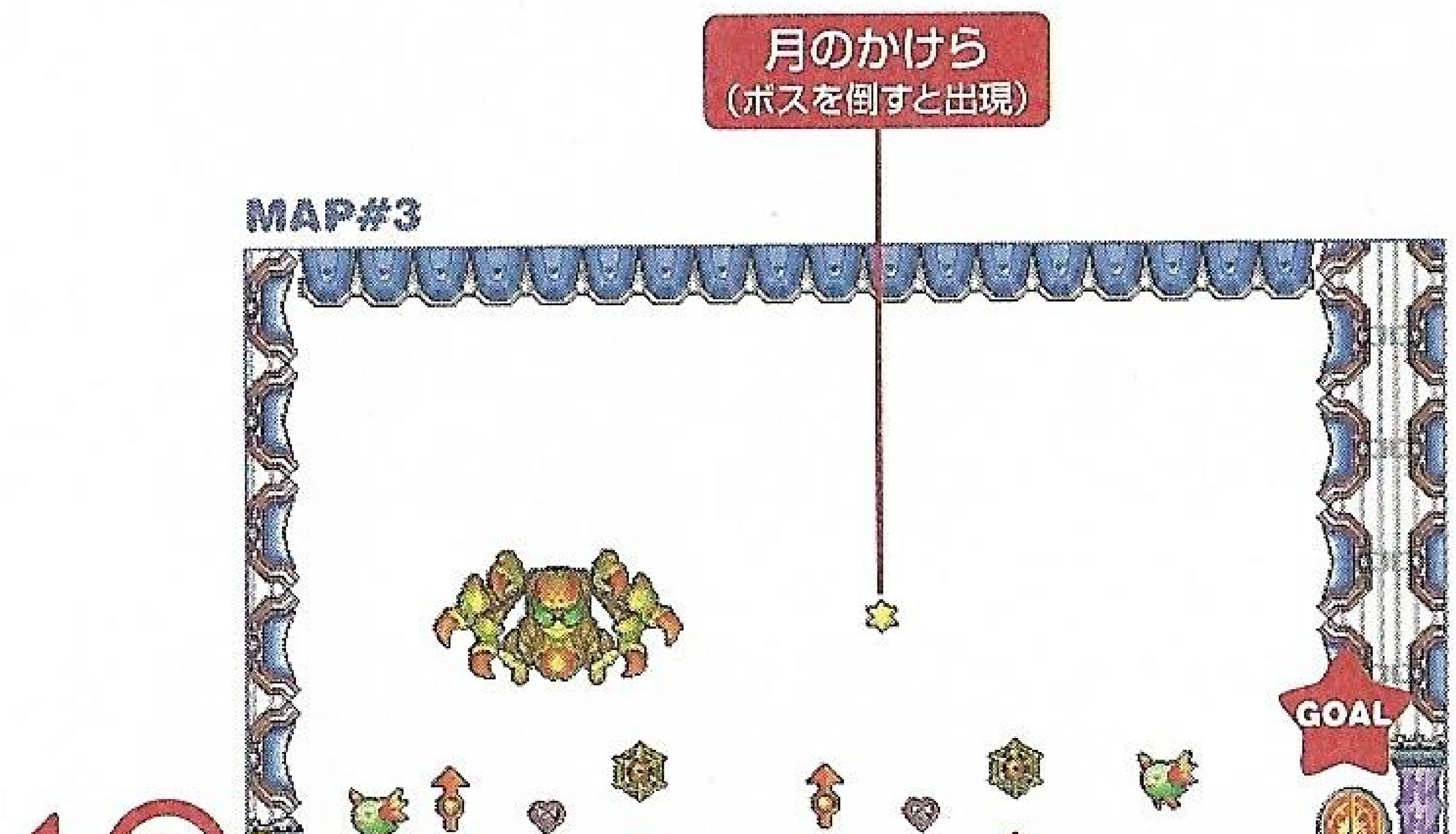




POINT 3 先に進むのは矢印パネルを出現させてから

宝箱を全部こわすと、写真のように矢印パネルが出現。左側の矢印パネルにフラムゥをぶつけると、カベにうまった宝箱をこわせるよ。右の矢印パネルにはハコを投げ、その上に乗って空中移動すれば、右上にいけるんだ。

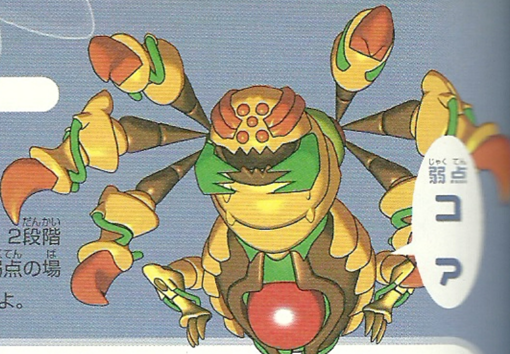




決勝戦 ボス攻略

ダリッサ

ゴール直前でクロノアのジャマをするダリッサは、2段階に変形するクモ型ロボット。変形した姿によって弱点の場所がかわるから、攻撃方法をかえて戦うことになるよ。

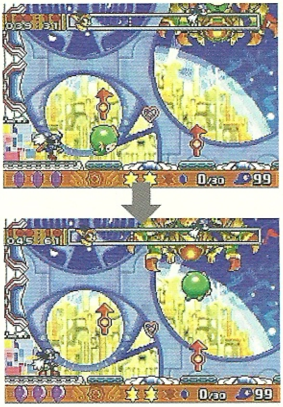


弱点 コア

第1形態 矢印パネルでムゥを弱点に誘導する

第1形態のダリッサは空中を左右に移動しながら弾を撃ってくる。弾は途中でクモの巣のようにひろがってクロノアの動きをジャマするけど、敵をぶつければ消えるよ。

ダリッサの弱点のコアはおなかにあるけれど、ジャンプしてもとどかないのが問題。そこで矢印パネルを使って攻撃しよう。近づいてきたダリッサのコアに命中するよう、タイミングを合わせて矢印パネルに敵を投げるんだ。左スミに移動して、ダリッサが姿を現わしたらすかさず矢印パネルに投げるようにすると成功しやすいよ。



矢印パネルでフラムゥを誘導しながら弱点を攻撃。命中するとつぎの戦いへ。

ダリッサだけじゃなく大砲にも気を配ろう!

ステージの右スミには大砲が置かれている。じつはダリッサと戦っているあいだにも競争相手のガンツはゴールをめざしているんだ。戦いに時間をかけすぎるとガンツに優勝をうばわれちゃう。それを阻止するためにも、ときどき大砲にフラムゥを投げて、ガンツの足どめをする必要があるよ。

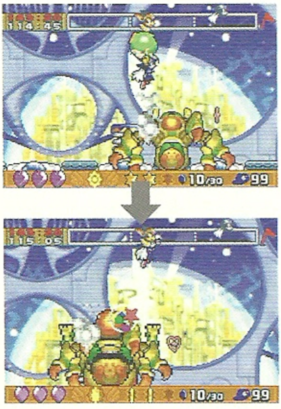


第2形態 バネ+2段ジャンプで真下をねらう

変形したダリッサは地面を左右に移動する。このとき画面左スミは安全地帯になるから、ここでフラムゥをつかまえるといいよ。

変形後のコアは体の上についているので、フラムゥを持ったままバネで大ジャンプして、続いてコアの上で2段ジャンプすれば攻撃できるよ。バネの操作が苦手なら、安全地帯からチョンとジャンプして敵を投げ、ヨコからコアをねらおう。

ダメージを受けたダリッサは再び第1形態に変形するので、第1形態と同じように攻撃。合計3回ダメージを与えれば倒せるよ。



高く飛びすぎるとコアの位置がわかりにくいのでほどほどの高さから攻撃しよう。

ボディにぶつければ弱点がむき出しに!

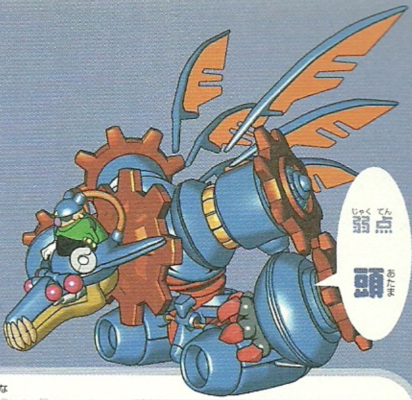
弱点のコアを上に向けているダリッサだけど、しばらくするとコアを下向きに変えてしまう。これではダメージを与えられないけど、この場合はどこでもいいからダリッサにぶつけてみよう。命中するとまたコアが上向きになるんだ。このときを逃さず、すばやく2段ジャンプして弱点をねらおう。



最終決戦　ボス攻略

ガレンガクーツク

最終決戦の相手だけあって、これまでのボスよりはるかに手強いガレンガクーツク。ダメージをうけると3段階に変形してくるから、長期戦を覚悟して戦わなくっちゃね!



第1形態　ミサイルをよけつつムゥを投げろ!

相手はミサイル→歯車→ミサイル→上から体あたり、の順で攻撃してくる。ミサイルと歯車はジャンプでよけられるよ。ミサイルが爆発するとワムゥが現われるからそれをキャッチ。体あたりが終わると敵の動きがとまるので、そのスキに頭を攻撃しよう。



巨大な歯車は2段ジャンプを使ってよけよう。事前にワムゥをつかまえておくのを忘れずに。

ンガボコからボス攻略法を入手

最強を誇るガレンガクーツクだけど、頭のバリアが弱いのが弱点。頭に5回ダメージを与えると、攻撃にたえきれずにつぎの姿に変形するんだ。ガレンガクーツク攻略法は5-6にいるンガボゴたちの話を聞くとわかるよ。



第2形態　上空からおりてくるまではジッとたえるしかないよ

第2形態のガレンガクーツクは空中を移動しながらホーミングしてくるミサイルを撃ったり、歯車と体あたりで攻撃してくる。ミサイルからワムゥをつかまえておき、歯車を飛ばしたときをねらって真下からのジャンプで弱点を攻撃。体あたりは相手と反対方向によければ逃げられるよ。



ホーミングミサイルは、相手の真下に立ち、少しずつ遠ざかるように移動してよけよう。

持ちあげたワムゥが弱点にぶつかるように、敵の頭の下に入りこんでジャンプだ。



第3形態　真上に来たら大ジャンプで体あたり攻撃!

最後の決戦はグミにぶらさがっての戦い。攻撃するにはマップ中央にいるエルビルを使うしかないんだ。まずエルビルのすぐとなりのグミにぶらさがり、敵が頭上を通過するのを待とう。敵が画面のスミでとまったらエルビルを空中キャッチ。すぐに2段ジャンプで上昇し、体あたりをしかけよう。



ときどきヨコにレーザーを発射するから、敵と高さが同じになったら位置をかえよう。

敵がこの位置まできたら攻撃のチャンス。Uターンした敵が攻撃範囲に入るからだ。



ンガポコからの㊙情報 その1



～隠れた名勝負～

ンガガ……。ドリームチャンプ・トーナメントには、クロノアさん以外にも多数のライバルたちが参加しています。つまり、クロノアさんが競争しているときに、影ではライバルたちも激しい戦いをくりひろげているのです。ということで、ここではゲームをプレイしただけでは知ることのできない、隠れた戦いのなかで、名勝負とおもわれるものを教えましょう。ンガガ。



隠れた名勝負 その1

ンガガ……。ボクシングのチャンピオンをめざし、つねに体を鍛えてきたチップル選手は、意外に侮れない相手！　ちょっと、おぼつかないところを見せながらも、それでもガンツ選手に負けない勢いで着実にしかけをクリアしていきました。しかし勝利のために手段を選ばないガンツ選手は、ワタシ、ンガポコのデンゴンメッセージを利用し、クロノアさんの名を騙ってチップル選手にウソの情報を送り付けたんです。ワナにはまったチップル選手はみるみる勢いを落とし、結局ガンツ選手の圧勝で勝負はつきました。ンガガ。



隠れた名勝負 その2

ンガガ……。ずるがしこい知恵にかけた盗賊アネモン選手と、実力派スイリュー選手の戦い！　砂漠をすみかとしていたアネモン選手にとって、デザート イーストは絶好のステージでした。軽やかな身のこなしと魔法の技で、アネモン選手絶対有利と見られたのですが、ここはガーレンさまの作った世界。ありえない位置の柱、働きをなさない照明など、実戦での経験がのきなみ裏切られ、アネモン選手のカンは狂いっぱなし。結局、序盤から確実にコースを制覇していったスイリュー選手が堂々勝利を手に入れたんです。ンガガ。



隠れた名勝負 その3

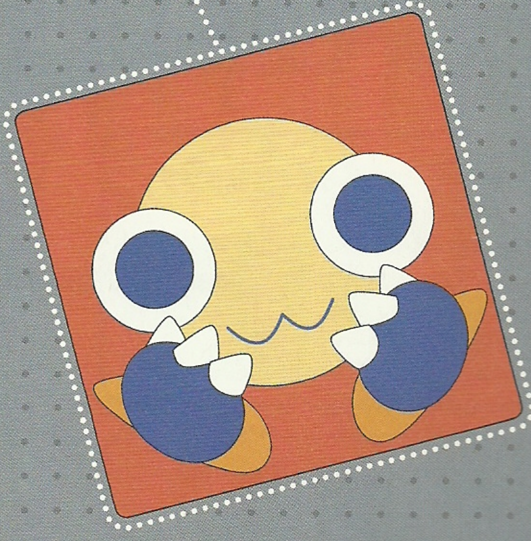
ンガガ……。ロロ選手はいままで相手の自滅によって勝ちあがってきたので、ガンツ選手は格下の相手とタカをくくっていたようです。ですが、より確実にと、相棒のポプカさんをさらって、ムゥパイレーツのアジトに閉じ込めたんです。ワタシには、ガンツ選手は女性が苦手のようでロロ選手を狙いたがらないと感じました。これによってロロ選手は精神的に動揺し、ズルズルとペースを落としてしまったんです。どうにか自力で脱出をはかるポプカさんでしたが、ロロ選手は脱落し、ガンツの決勝進出が決まりました。ンガガ。

チャンプへの道のり／The way to be champion

エクストラビジョン

EXTRA VISION ｜ VISION EX·1～9

エクストラ ビジョンは、1ワールドにひとつずつ用意されているよ。各ワールドの1から9までのビジョン内にある太陽のかけらをすべてゲットすれば、集めたワールドごとに出現するんだ。でも、一度ゲームをクリアしていないと遊べないので注意してね。

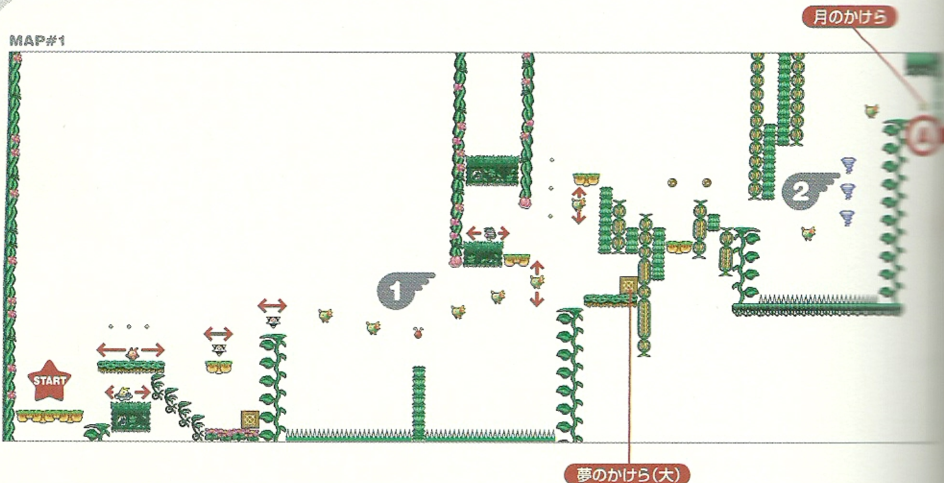


Western Jungle VISION EX-1 エクストラビジョン

目標タイム▸120:00　ベストタイム▸086:10

エクストラビジョンの第1弾は空中移動テクニックが必要となるステージ。4つのエリアのそれぞれに空中キャッチ＆連続2段ジャンプで移動する場所があるので、このテクニックをマスターしていないとゴールにたどり着くのも難しいかも!?　強制スクロールはしないから、まずは完走めざして挑戦してみよう。

MAP#1

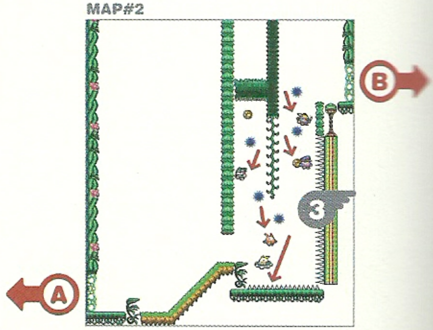


POINT 1 フラムゥで2段ジャンプ

最後の1体をのぞくと、フラムゥは空中にとまったまま。間隔も近いので空中キャッチしやすいよ。



MAP#2

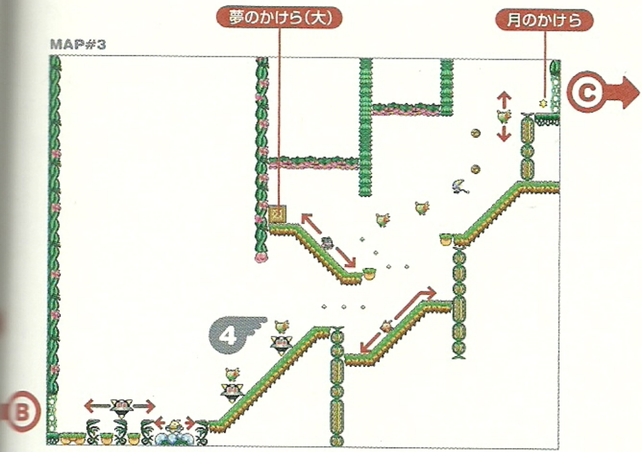


POINT 2 つむじ風に飛びこもう

はばたきを使って右に飛び、敵をつかんで2段ジャンプ。つむじ風の先でも2段ジャンプするのを忘れずに。



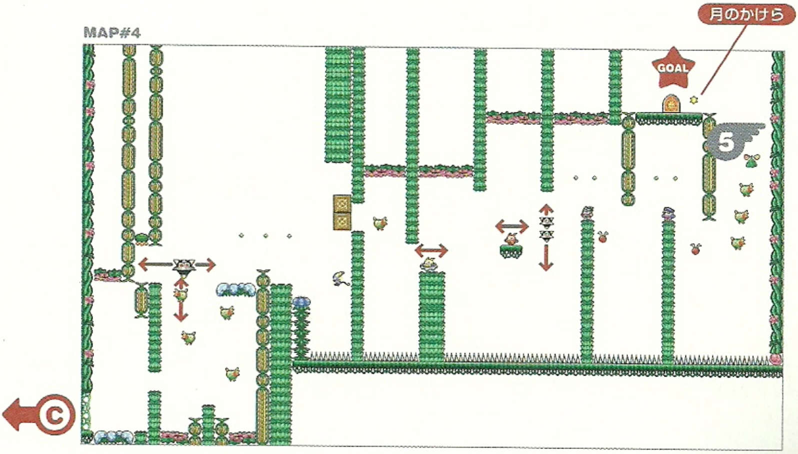
出てくるアイテム ×20 ×2 ×3 ×0 ×6 ×0 ×0



POINT 3 落ちてくる敵をキャッチ

空中からつぎつぎと出現する敵を使って2段ジャンプ。出現場所をおぼえて、その付近をめざして飛ぶようにすれば空中キャッチしやすいよ。





POINT 4 意外とジャマなメガササルン

2段ジャンプでメガササルンの頭上を通過。飛びながら敵をつかまえて、つぎのジャンプに備えよう。



POINT 5 失敗したら一発でアウトだよ

タテに並んだフラムゥ同士の間隔がせまいので、すばやい空中キャッチとジャンプが必要となるんだ。

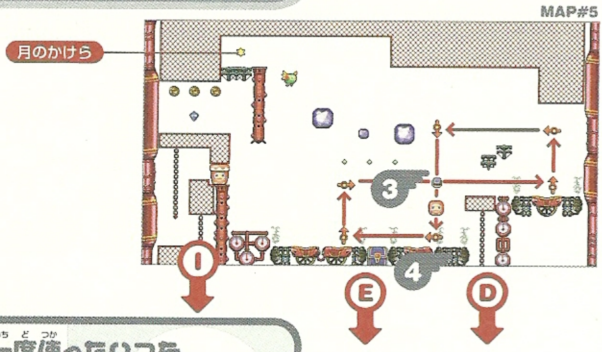


North Express

VISION EX-2

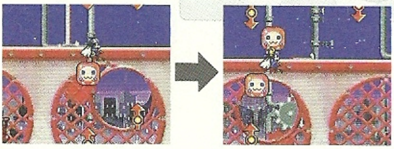
エクストラビジョン

エリアごとに複数の出入り口があるので道に迷いそうだけど、実際には一本道に近いつくりのビジョン。とはいえ、進む順番をまちがえると最後の最後でアイテムが取れずに、いままでの苦労が水のアワなんてことにもなりかねないんだ。とくにゴール近くの月のかけらを取るタイミングには要注意だよ!



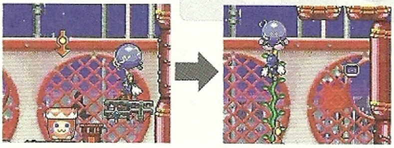
POINT 1 一度使ったハコを使いまわして進もう

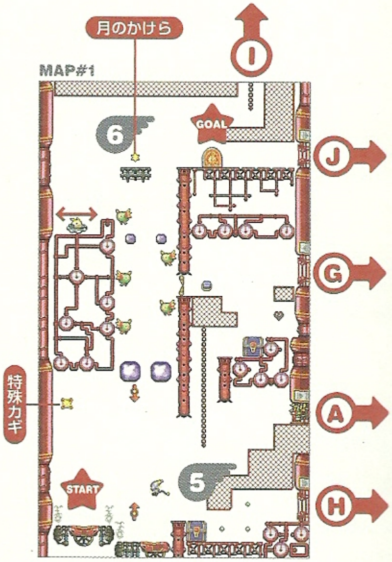
矢印パネルのあいだでハコを往復させ、その上に乗って進む。ハコはふたつしかないので、使ったハコをキャッチしてつぎの足場に利用だ。



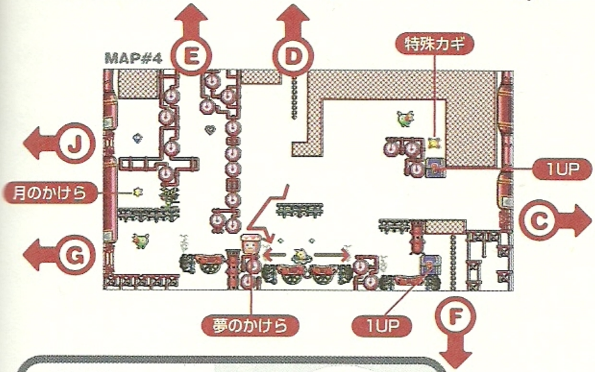
POINT 2 矢印パネルでエルビルの花を咲かせよう

エルビルは2段ジャンプに使うと消えてしまうのでムゥ植木鉢に植えられないんだ。でも写真のように矢印パネルを使えば大丈夫だよ。



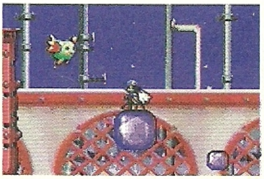


出てくるアイテム ×15 ×3 ×3 ×0 ×6 ×3 ×3



POINT 3 ハコの動きに注意しなくちゃ

ハコがマップ上の矢印どおりに空中移動し、拡縮ブロックのスイッチを切りかえているんだ。最初は右の拡縮ブロックに乗り、スイッチが切りかわったときにとなりへ。これをくりかえして左上の足場に進もう。

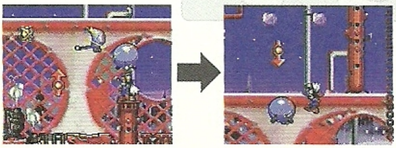


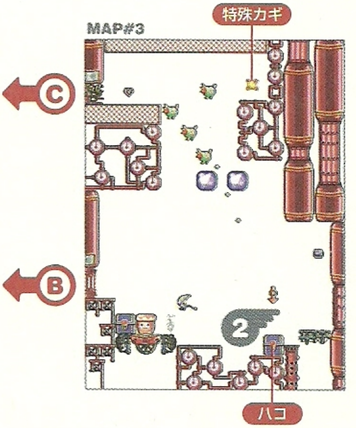
POINT 4 足もとに新しいルートが!

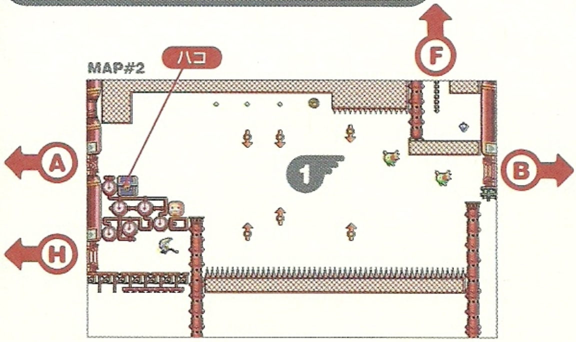
じつは、宝箱をこわすとMAP#4につながる落とし穴が出現するよ。月のかけらを取ったら、フラムゥを使ってさっさと移動してしまおう。

POINT 5 エルビルの2段活用で急上昇

Ⓗを通ってMAP#2でつかまえたエルビルを矢印パネルに投げ、べつのエルビルで急上昇。さらに先ほどのエルビルをキャッチして上へ。







POINT 6 ゴール直前まで取らないで!

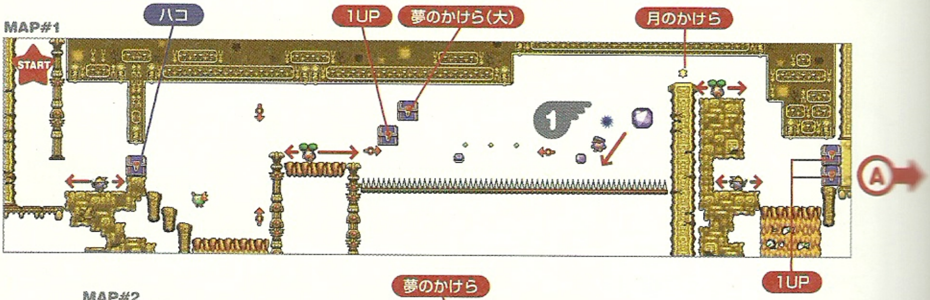
Ⓘを通るまえにここの月のかけらを取ると、月の扉が開いて上にのぼれなくなってしまうので注意。かけらを取るのはⓘを通ったあとでね。

Desert East
VISION EX-3 エクストラビジョン

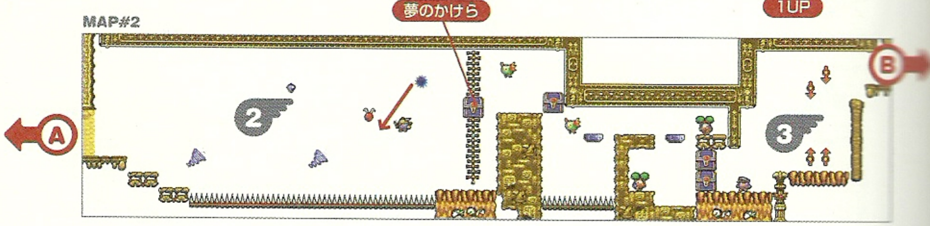
目標タイム 150:00　ベストタイム 101:45

連続2段ジャンプで空中移動するところはエクストラビジョン1に似ているけれど、こちらは足もとにトゲがビッシリ。うっかり落ちたらやり直しはきかずに1発アウトのシビアな地形になっているんだ。タイムを気にしすぎて空中移動に失敗しないためにも、確実でスピーディな動きが要求されるよ。

MAP#1



MAP#2



POINT 1 ハコの動きに合わせてジャンプ!

矢印パネルにハコを投げ、それに乗って右方向へ。矢印パネルのあいだを往復するハコが拡縮ブロックのスイッチを切りかえるので、大きくなったところでつぎつぎに飛び移っていこう。

POINT 2 ムゥを持っていくのを忘れずに!

Ⓐを通るときはムゥパイレーツも持っていこう。MAP#2のつむじ風で移動するときに、最初のつむじ風に乗りながら2段ジャンプすると空中に配置された夢のかけらに手がとどくからだ。

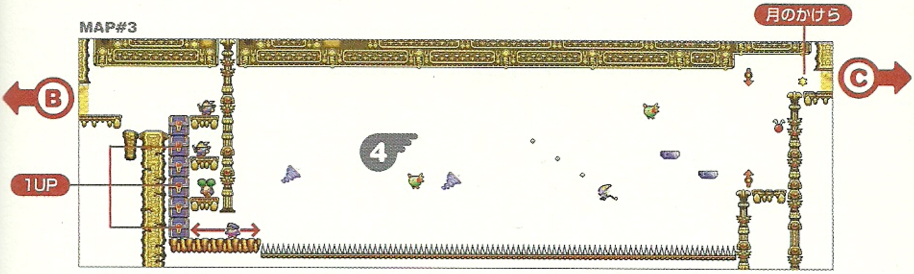
POINT 3 のぼるための準備をしておこう

ムゥ2体をふた組の矢印パネルにそれぞれ投げておく。あとは矢印パネルの左側でジャンプし、ムゥを空中キャッチしながら右上へいこう。2段ジャンプ後に矢印パネルからもどる敵をつかまえてさらにのぼれば、ムゥ1体でも進めるよ。

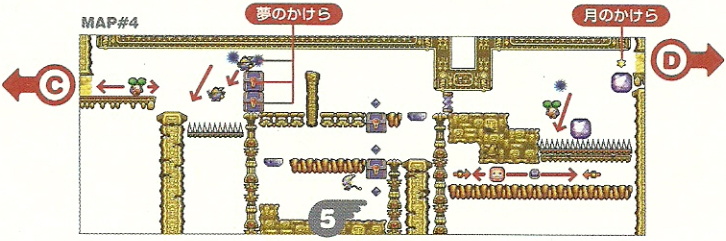


出てくるアイテム　×15　×3　×3　×0　×7　×0　×0

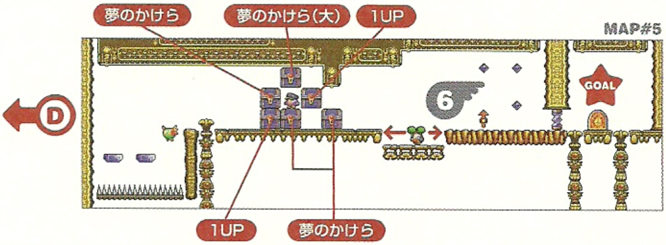
MAP#3



MAP#4



MAP#5



POINT 4 広いエリアを渡りきるために

つむじ風どうしの間隔が広く、はばたきを使ってもつぎのつむじ風にとどかないんだ。飛距離をかせぎながらフラムゥを空中キャッチし、2段ジャンプでつぎのつむじ風に進もう。

POINT 5 スイッチ押すなら急がばまわれ

3つのスイッチを一度に押すには、下段までおりてエルビルをつかまえよう。そしてスイッチの下で2段ジャンプすると、宝箱をこわしながら上昇して、全スイッチがオン状態になるんだ。

POINT 6 矢印パネルの上で2段ジャンプ

3つのスイッチをオンにするには、まずはムゥを持って矢印パネルの上で2段ジャンプ。そのまま右上のスイッチを押し、落ちながら右下のスイッチも押す。左上のスイッチは、矢印パネルにはねかえったムゥが押してくれるよ。



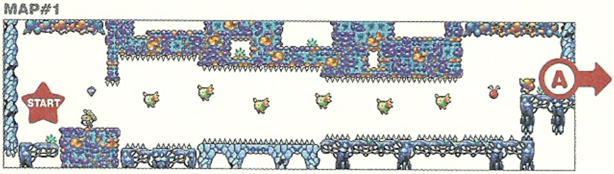
South Resort

VISION EX-4

エクストラビジョン

前半はヨコへ、後半はタテへと進行方向が変わるのが特徴のステージ。とはいえ、どちらも先に進むには空中2段ジャンプを利用しなければならないんだ。さらにこのビジョンでは、空中での操作方法が重要。高く遠くに飛ぶだけでなく、正確に空中で位置をキープすることがクリアへの近道になるよ。

MAP#1

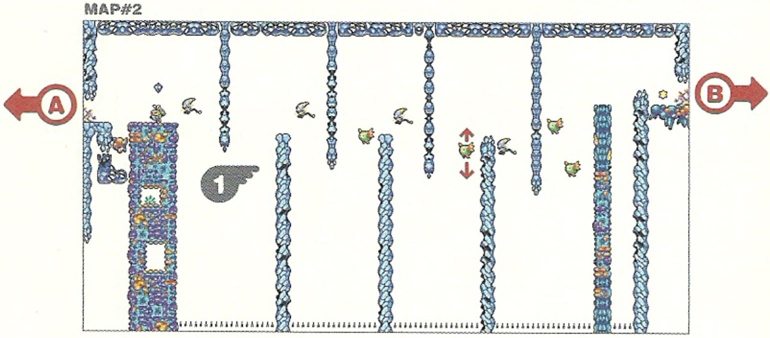


POINT 1

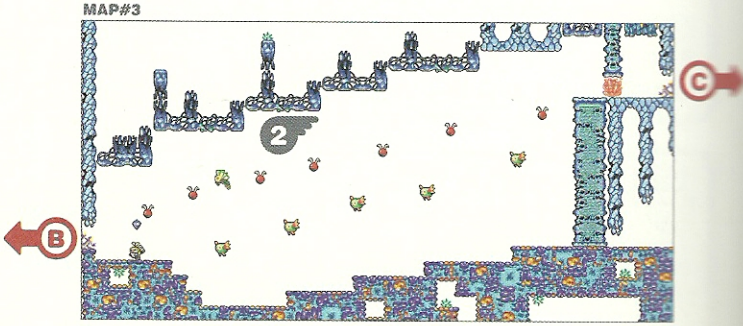
落ちすぎには要注意!

エルビルを持ったまま右にジャンプ。カベにぶつかったらそのまま落ち、カベがとぎれたところで2段ジャンプでとなりの足場へ移ろう。

MAP#2

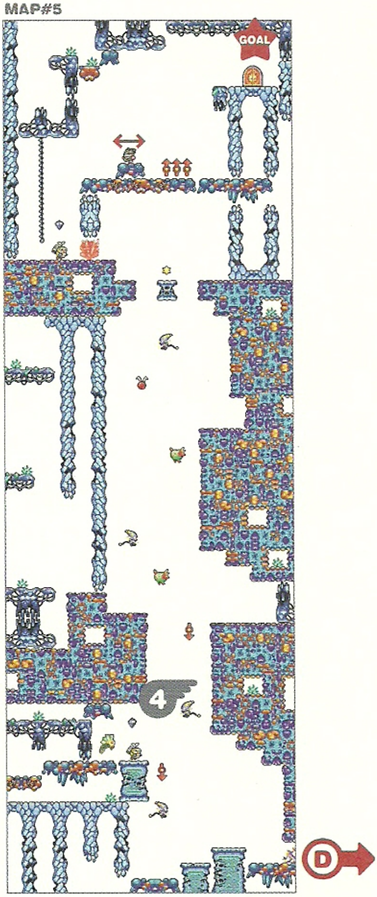


MAP#3



出てくるアイテム ×0 ×6 ×3 ×0 ×0 ×0 ×0

MAP#5



POINT 2

リクリは最後まで持っていこう

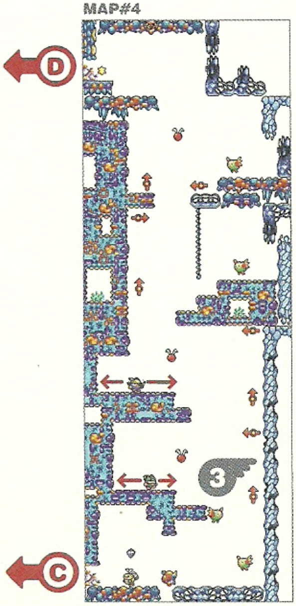
リクリをつかまえたらフラムゥの上で2段ジャンプでグミへ。リクリがもどってくるまえにジャンプして、つぎのフラムゥの上で2段ジャンプ。これをくりかえして、右上のリクリ岩までリクリを運んでいくんだ。

POINT 3

矢印パネルとムゥは使いよう

つかまえたムゥを上向きの矢印パネルに投げたら、すぐにグミにぶらさがろう。そしてもどってきたムゥを空中キャッチして、2段ジャンプで上の足場にのぼるんだ。

MAP#4



POINT 4

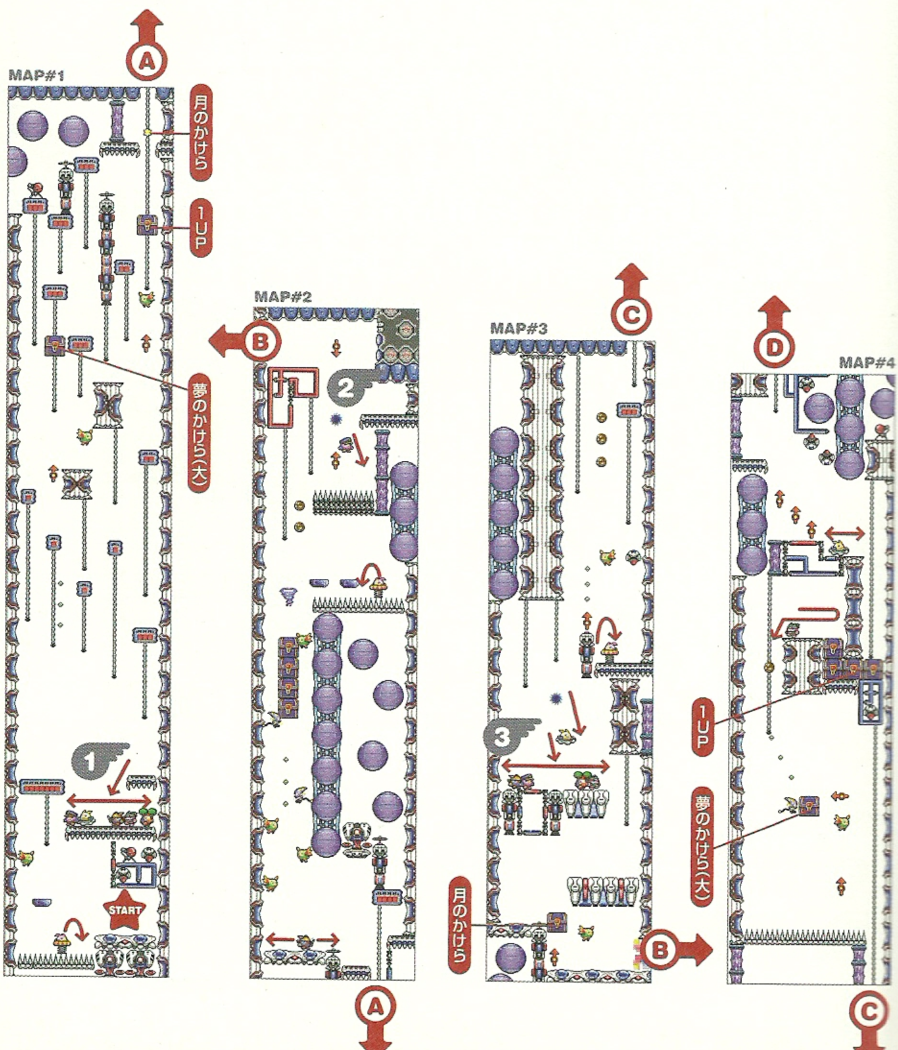
リクリがもどるまえに上段へ急ごう

まずはリクリを持って矢印パネルの上で2段ジャンプ。リクリは下のエルビルにあたってもどるので、そのまえにすぐ上のエルビルを空中キャッチして急上昇するんだ。

Garlen Castle
VISION EX-5 エクストラビジョン

目標タイム 180:00　ベストタイム 122:55

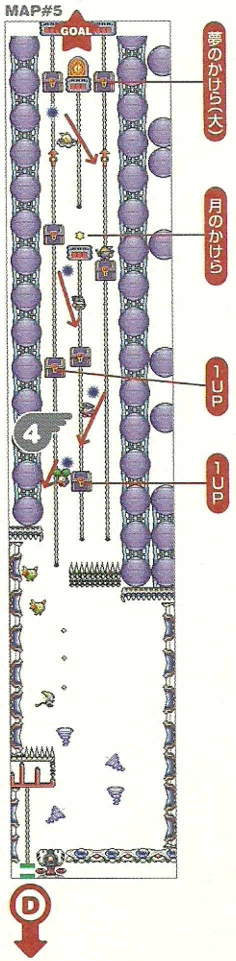
最後のエクストラビジョンはひたすら上をめざしてのぼっていくんだ。もちろん安全な足場はほとんどなく、ロープと連続ジャンプでのぼるしかないハードな展開が待っているよ。どのくらい速くロープをかけあがれるかでタイムが左右されるから、敵がいない場所ではとにかくのぼることを最優先で進んでいこう。



出てくるアイテム　×15　×3　×3　×0　×10　×0　×0

POINT 1 ワムゥをねらうのがポイントだよ

5体の敵がせまい足場にひしめいているけれど、重要なのはワムゥだけ。まずはワムゥ以外の敵をつかんだら、ワムゥの上で2段ジャンプしよう。すると上段から新しいワムゥが落ちてくるので、すかさず空中キャッチして2段ジャンプすれば、上の足場にのぼれるよ。



POINT 2 矢印パネルでムゥをキャッチ!

ロープをのぼりきると、右側に空中から出現する車掌ムゥの姿が見える。これをつかまえたら、矢印パネルの上で2段ジャンプして右の足場に飛び移ろう。車掌ムゥは矢印パネルのあいだを往復しているので、はねかえってきたところを空中キャッチしてⒷに通じる足場へ進むんだ。

POINT 3 マミムゥ、ムゥパイレーツ、ワムゥをねらえ

基本的な攻略はPOINT1と同じだけれど、こんどはそれを連続で行なうことになる。マミムゥの上で2段ジャンプすると空中に新たなマミムゥが出現するので、つぎにムゥパイレーツ、ワムゥの上で2段ジャンプだ。空中では敵が出現するまではばたきで位置を調整するといいよ。

POINT 4 落ちてくる敵を利用するんだ

まずはこわしたい宝箱の上に乗ろう。すると上から敵が落ちてくるので、それをつかんで2段ジャンプ。宝箱をこわしたあとは足場がなくなってしまうため、アイテムを取ったらロープにつかまることを忘れずにね。

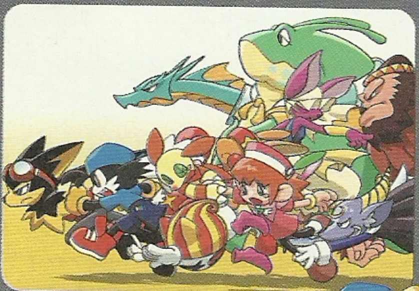
ンガポコからの㊙情報 その2



～ドリームギャラリー～

ンガガ……。ドリームギャラリーの絵は見ましたか？　コース上に配置されている夢のかけらをすべて集めてクリアすれば、ワールドごとに用意されている絵の上にあるクリスタルがこわれるしくみです。すべてこわせば1枚の絵が完成しますよ。自力で見られない人のために、ゲーム中のクロノアさんのコメント付きで4枚紹介しますね。のこり2枚あるので、ぜひ最後まで見てほしいものです。ちなみに、全部のビジョンをSでクリアすると、ワールドマップに夢のかけらギャラリーが出現して、ドリームキャラリーの絵がいつでも見られることになります。ンガガ。

ウエスタン ジャングル



これからはじまるだいレース！
みんなつよそう・・・
でもボクだってまけないもんね！

ノース エクスプレス



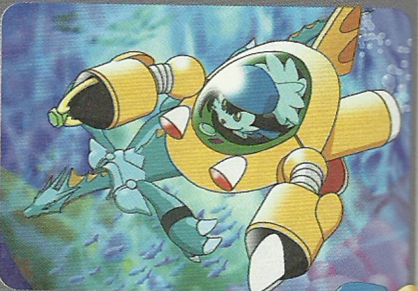
ジョーカーったら、おかねでムゥを
あやつってんだ！　ひきょうなヤツ！
そんなヤツにボクがまけるもんか！
ところでムゥのちって・・・
おいしいの？　ズィーグル。

デザート イースト



いせきのなかはナゾがいっぱい！
むずかしくてボクも
ずいぶんあたまをひねったよ。
・・・えっかんたんだって？
すぐにとけちゃったって？
・・・あっそう・・・

サウス リゾート



みずのなかはにがてだけど、
せんすいスーツがあるからだいじょーぶ！
うみのそこはとってもきれいだったよ！
でもさ、このスーツ、おもいんだよね～。
すんごく！　とちゅうでおぼれて
しぬかとおもっちゃった。

チャンプへの報酬

Reward to the champion



Reward to the champion

ガーレンが想像した偽りの世界

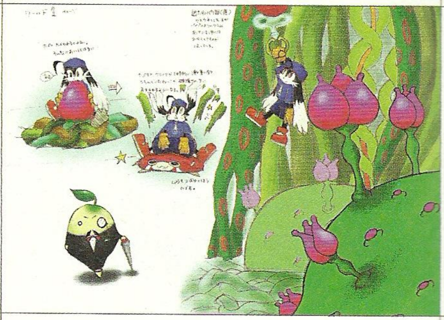
トーナメントの世界は、ガーレンが想像したイメージをもとに作られている。もちろん、想像で終わったアイデアもあるので、その空想の世界を紹介しよう。

World 1

ジャングルをイメージした世界。植物を使ったしかけや葉っぱに似たキャラクターなどを想像していたんだ。

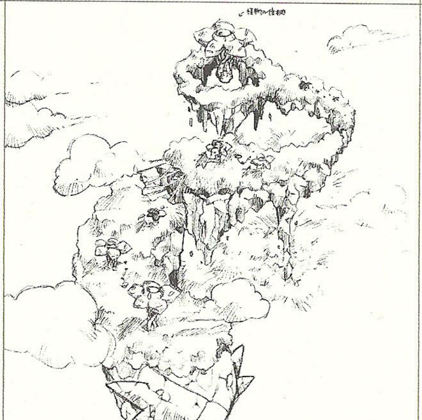


ジャングルでは、クロノアを遠くにはき出す花のしかけや、ムゥをカサがわりにして雨をしのぐ場面も想像していたんだ。



ジャングル内になっているタネを食べると、クロノアの体重が重くなって、植物の根っこを破壊するんだ。下にいたムゥもペチャンコになるよ。

ワールド1の世界には、ヘビの形をした山も考えていた。シッポの部分には、ジャングルの民と山の民を護る怪物が住んでいるようだ。



大木の幹に住む、ジャングルの住人。ふだんはおとなしけど、森をおびやかすものには襲いかかる性格。

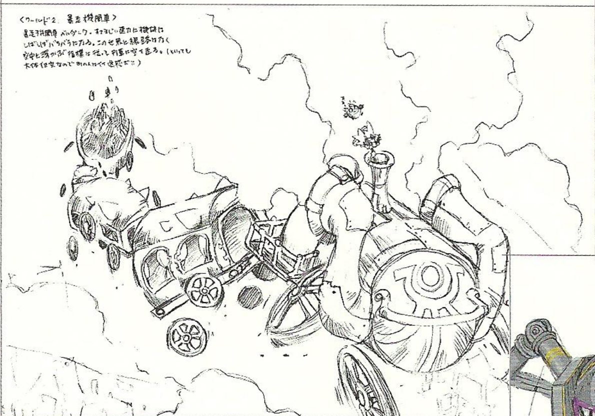


頭をめがけて飛んでくる敵。こいつにつかまると、クロノアが宙に浮くけどジャンプ台が使えなくなってしまう。ジャンプ連打で振りはらうんだ。

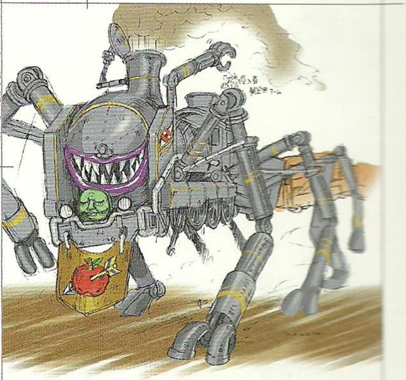


World2

2番目の世界は暴走列車内にコースを作ろうとしていた。列車内を移動して、機関室をめざすようだ。



ワールド2の住人を運ぶ機関車。浮かぶ標識にしたがって空を走行するが、そのスピードはすさまじく速い。足がある機関車も考えていた。

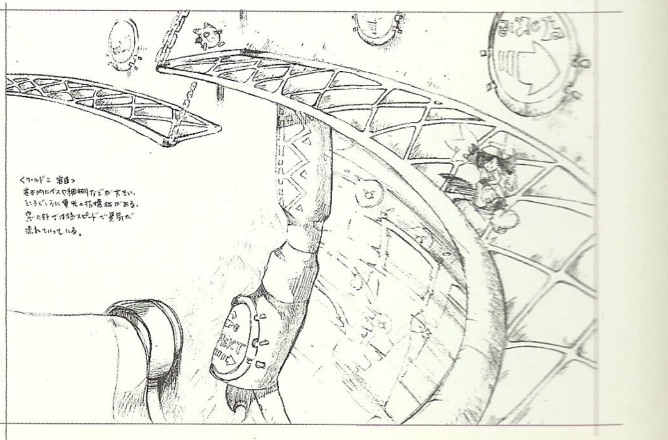




列車内をお手伝いロボが巡回する。パイプをすべって移動したり、ゴミバコに隠れながら進む場所も想像されていた。



暴走機関車の運転手。本人は気ままに運転しているが、かなりのとばし屋なため、機体はしばしばバラバラになるようだ。



この先に機関室があるのだろうか？　人が機関室に入るのをいやがって、ムゥが進入者の進行を阻止しようとする。

Reward to the champion

チャンプへの報酬＊ガーレンが想像した偽りの世界

World3

砂漠や遺跡をイメージした世界。遺跡のなかにコースを作り、呪われたアイテムや番人を登場させようとしていた。



砂漠に作られたコースでは、流れてくる砂にうまらないようにコードでのぼっていくしかけが想像されていた。

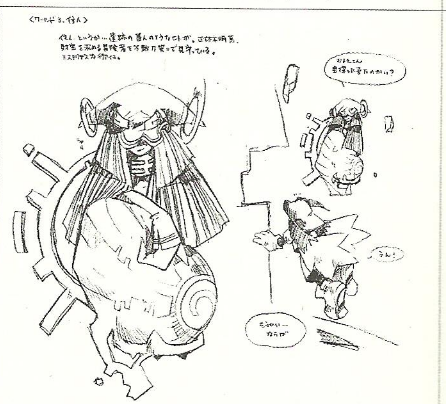


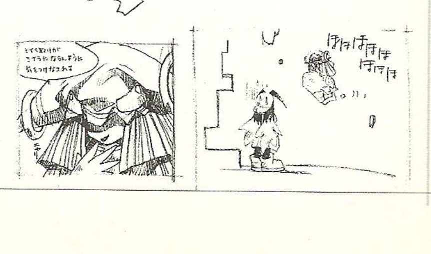
昔の文明で作られた建物。なかには財宝が隠されているが、魔物の住みかにもなっているようだ。

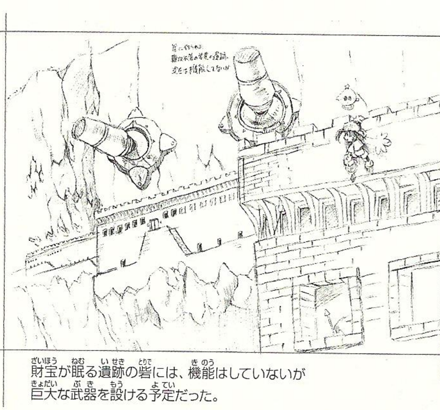


その道20年の遺跡発掘人。発掘に関してはかなり極めていて、よそものに土地をあらされるのをきらう。

財宝を求めて遺跡に進入する人を不適な笑いで見守るなぞの人物。これでも、遺跡の番人らしい。



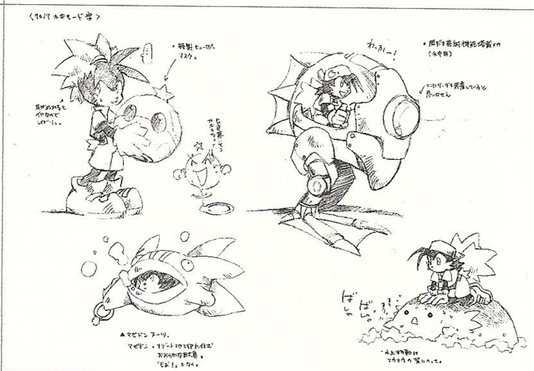




財宝が眠る遺跡の砦には、機能はしていないが巨大な武器を設ける予定だった。

World 4

4番目の世界は海のなかが舞台。水中にある島と海底に沈む海賊船内にコースを作ろうと想像していたんだ。



ワールド4では、水中を探索するため、どんな人にでも不自由なく移動ができるように多数の潜水スーツを考えていた。

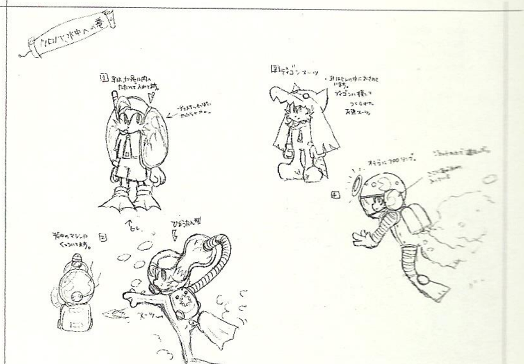


海賊船のいちばんエライ人物。腕あげゲームなどで部下に命令するのが好きらしい。



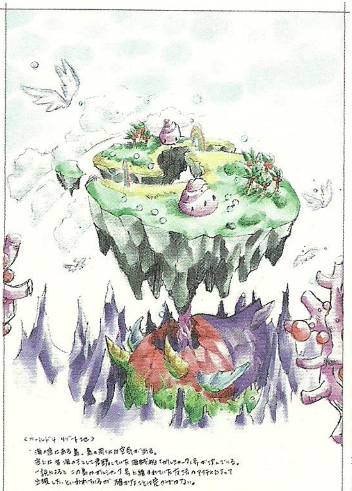


看板掃除や荷物運びがお仕事の海賊。彼らとトーナメント参加者とで荷物運びの競走をさせようと考えていた。



ダイビングスーツに似たタイプ。こちらは、水中でも数多くのしかけに対応できるように両手が使えるようになっている。

海の王の海賊船、ガルシャーク号。深海魚がいることから、かなりの深い位置に沈んでいるようだ。



海底にあるリゾート島。島のまわりまで空気があり、島の底には、海の王として君臨した海賊船が沈んでいる。

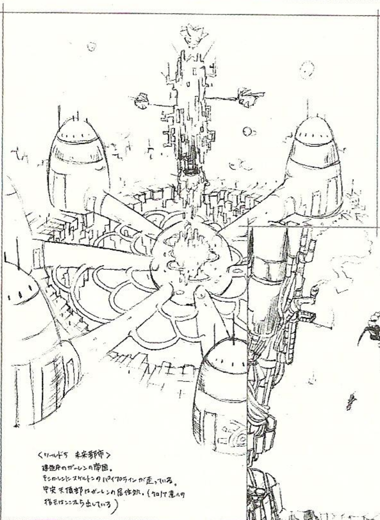


Reward to the champion

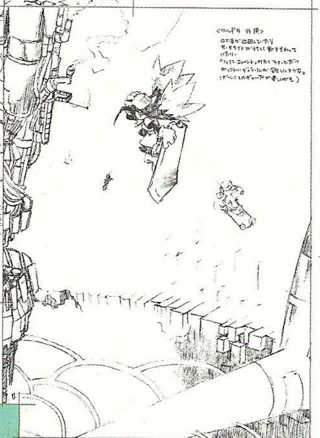
チャンプへの報酬＊ガーレンが想像した偽りの世界

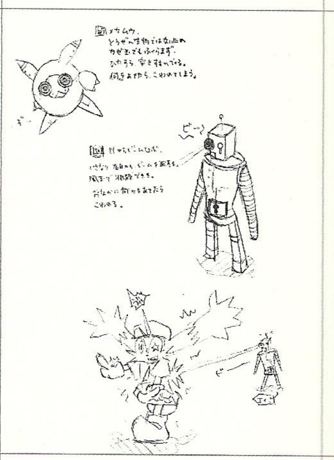
World 5

ガーレンがイメージする帝国が広がる世界。帝国の外見やキャラクターなど、機械チックなつくりになっている。



ガーレンの帝国。中央のエリアにガーレンが住んでおり、そこから指示を出している。フロートボードに乗ったロボット兵が空中の巡回し、警備もバッチリだ。



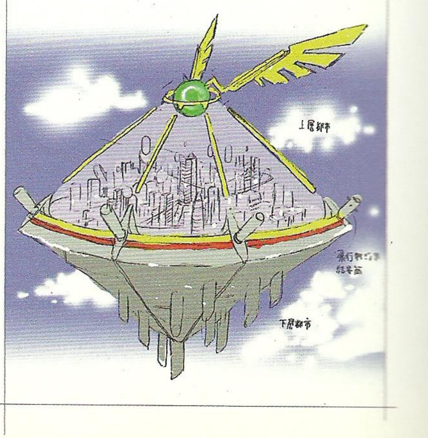


メカムゥやロボットの兵士といった機械系の敵も考えられていた。彼らは生物ではないので風玉は効かなく、ロボ兵にいたっては、目からビームを発射する兵器も備わっている。



キャッスル内部にもフロートボード面を設置しようと想像していた。さすがに狭そうだ。

ガーレンは空中都市に帝国を作りたかったのか？ その都市には巨大なグミのようなものが天井に設置されている。



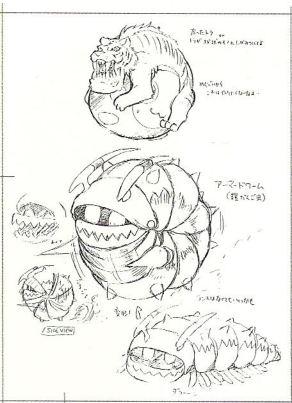
呪術の都。都の中央には、なにかを術で制御する塔が配置されている。町全体を浮遊させるためのものだろうか？

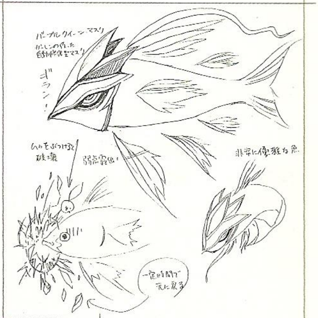


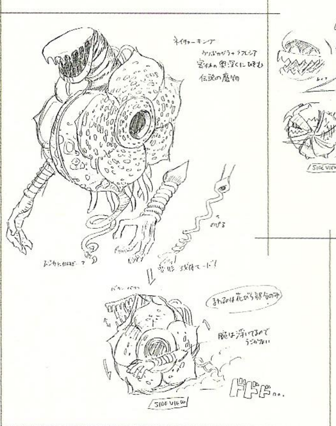
力を発揮できなかった強豪たち

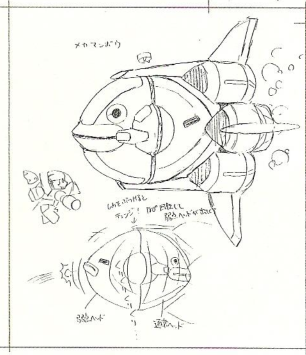
ボスビジョンでクロノアの進行をジャマするボスたち。そんな彼らも、各ワールドと同様に数多くの想像から進化をしてクロノアのまえに登場しているのだ。

ジャングル用ビジョンのボスは、回転しながら移動する要素をもとに考えられたようだ。やはり丸いものが多い。









水中ビジョン用に用意されたボス。どちらも頭を攻撃することで弱点が現われるしくみになっている。さすがガーレンが想像しただけあって弱点がわかりやすい。

1



2



3



自分が乗るメカなので、ボスのなかでもかっこよく、強そうにイメージしている。固そうな恐竜タイプ(イラスト1)、よりメカニックな部分を意識したタイプ(イラスト2)、動きが早そうな昆虫タイプ(イラスト3)など考えていた。

風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント
オフィシャルガイドブック　2002年9月26日　初版発行

発行人	浜村弘一
編集人	野田稔
編集長	坂本武郎
副編集長	鈴木弘明
デスク	宮沢晶美
業務部	樽本義之
印刷	図書印刷株式会社

編集・執筆	八百木勲（ファミ通書籍編集部）
執筆	渡邉洋三（ロンデマンド）
	芦原雅巳（ロンデマンド）
	宮下富雄
デザイン監修	中里有吾（ファミ通書籍編集部）
デザイン	清水肇（PRIGRAPHICS INC.）
	天野早苗（PRIGRAPHICS INC.）
デザイン協力	近藤勝（AIDAC DESIGN）

発行所	株式会社エンターブレイン
	〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
	電話　03-5433-7850（営業局）

監修・協力	株式会社ナムコ
	クロノア オフィシャル サイト
	クロノア@ホームのアドレス ▶http://www.namco.co.jp/home/cs/lineup/kloweb/index.html

本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送り下さい。
送料小社負担により、お取替えさせていただきます。
ISBN4-7577-1149-2
●1191642
Printed in JAPAN

郵便はがき

お手数ですが
50円分の
切手を
貼ってください

154-8528

（受取人）
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
ファミ通書籍編集部

風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント
オフィシャルガイドブック 係

フリガナ		職業	性別	年齢
お名前			男・女	歳
ご住所	□□□-□□□□ 都道府県			
	☎（　　）　–			

『風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント』をプレイされた感想をお聞かせください

本書のことをどこで知りましたか（複数回答も可）

1. エンターブレインの雑誌の広告を見て（雑誌名　　　　　　　　　　　　　）
2. 店頭で見て
3. 知人にすすめられて
4. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

本書についての感想をお聞かせください

内容について	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
カバーデザイン	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
本文デザイン	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い
価格について	▶	大変安い	安い	普通	高い	大変高い
総合評価	▶	大変よい	よい	普通	悪い	大変悪い

攻略本を買うとき何を基準にして選びますか

1. 出版社で決めている
2. 広告が目についた本を買っている
3. 店頭で見くらべて決めている
4. 友だちの意見を参考にしている
5. その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

この攻略本の中で役に立った記事、面白かった記事があれば教えてください

※ご協力ありがとうございました。アンケートにご協力いただいた方全員の中から毎月抽選で10名様にオリジナルテレホンカードを送らせていただきます。発表は発送をもって代えさせていただきます。